GAME BOY ADVANCE

くるくるくるりん™

まるまる☆まにある





ファミ通責任編集

★ Adventure Mode ★

Training 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'01"56
›››normal›››00'02"00
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'01"55
›››normal›››00'01"56

Training 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'02"70
›››normal›››00'03"05
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'02"06
›››normal›››00'02"06

Training 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'04"80
›››normal›››00'04"80
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'03"06
›››normal›››00'03"08

Training 4
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'03"50
›››normal›››00'03"91
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'02"56
›››normal›››00'02"78

Training 5
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'02"45
›››normal›››00'03"01
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'01"81
›››normal›››00'01"83

Grasslands 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'06"81
›››normal›››00'08"00
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'05"75
›››normal›››00'05"81

Grasslands 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'12"50
›››normal›››00'16"11
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'10"78
›››normal›››00'10"93

Grasslands 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'17"90
›››normal›››00'21"70
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'12"88
›››normal›››00'14"33

Ocean 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'06"40
›››normal›››00'08"75
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'04"86
›››normal›››00'05"78

Ocean 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'14"81
›››normal›››00'20"35
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'09"31
›››normal›››00'12"66

Ocean 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'24"97
›››normal›››00'39"61
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'18"75
›››normal›››00'25"18

Jungle 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'17"30
›››normal›››00'20"26
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'11"11
›››normal›››00'16"76

Jungle 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'15"65
›››normal›››00'20"91
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'11"20
›››normal›››00'15"16

Jungle 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'20"75
›››normal›››00'27"70
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'16"23
›››normal›››00'21"76

Cake Land 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'22"90
›››normal›››00'25"21
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'12"95
›››normal›››00'19"05

Cake Land 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'41"65
›››normal›››00'56"05
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'32"35
›››normal›››00'45"03

Cake Land 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'31"56
›››normal›››00'47"55
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'22"99
›››normal›››00'33"55

Cave 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'15"55
›››normal›››00'16"30
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'07"97
›››normal›››00'09"33

Cave 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'28"16
›››normal›››00'36"85
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'16"00
›››normal›››00'23"08

Cave 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'25"80
›››normal›››00'28"25
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'16"28
›››normal›››00'19"85

Cloud Land 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'08"85
›››normal›››00'12"01
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'07"91
›››normal›››00'08"55

Cloud Land 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'13"60
›››normal›››00'15"41
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'11"40
›››normal›››00'11"60

Cloud Land 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'22"00
›››normal›››00'35"00
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'14"58
›››normal›››00'28"91

Star Land 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'08"40
›››normal›››00'11"01
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'07"08
›››normal›››00'07"68

Star Land 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'05"00
›››normal›››00'07"31
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'03"25
›››normal›››00'03"43

Star Land 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'23"75
›››normal›››00'28"10
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'13"33
›››normal›››00'13"70

Ice Land 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'06"86
›››normal›››00'11"70
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'05"93
›››normal›››00'09"56

Ice Land 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'13"71
›››normal›››00'15"90
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'09"01
›››normal›››00'10"41

Ice Land 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'43"90
›››normal›››00'54"30
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'32"46
›››normal›››00'40"53

Machine Land 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'24"26
›››normal›››00'24"26
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'07"75
›››normal›››00'09"21

Machine Land 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'40"76
›››normal›››00'40"76
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'20"46
›››normal›››00'22"36

Machine Land 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››01'00"00
›››normal›››01'00"00
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'40"43
›››normal›››00'34"50

Ghost Castle 1
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'52"00
›››normal›››00'52"00
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'23"58
›››normal›››00'27"03

Ghost Castle 2
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››01'28"66
›››normal›››01'28"66
Nintendo Best Record
›››easy›››››››01'00"01
›››normal›››01'11"31

Ghost Castle 3
UsagiDaimeijin
›››easy›››››››00'51"20
›››normal›››01'13"15
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'33"78
›››normal›››00'50"86

The Last Land 1
Nintendo Best Record
›››easy›››››››00'59"99
›››normal›››01'17"26

The Last Land 2
Nintendo Best Record
›››easy›››››››01'22"91
›››normal›››01'27"56

The Last Land 3
Nintendo Best Record
›››easy›››››››01'46"51
›››normal›››01'38"63




本をくるっと90度回して読んでね!

～ものがたり～

ある日

は、突然いろいろなワールドに迷いこんでしまった

を

家につれて帰るように、お母さんの

から言いつかりました。

クルリンは、プロペラの回転によって反重力を生みだし空を飛ぶ

特殊ヘリコプター

をつかって弟妹たちをさがしにいくことにします。

でもクルリンはまだ、あまり外の世界を飛んだことがありません。

そこで、ヘリリン乗りとして名のある

から教えをうけながら

長い冒険の旅へと出発するのでした。

はたしてクルリンとうさぎ先生は

無事に弟妹全員をお母さんのもとにつれて帰ることができるのでしょうか？


チクリン
ホヨリン
カクリン
ラブリン
ゲキリン
フワリン
マリリン
ポコリン
ピカリン
ヒヨコリン
クルリン
カカーリン
うさぎ先生

もくじ

ヘリリンの乗りかた

まにある
その1



ゲームシステム説明

ゲームのルール

ヘリリン を操作して、まわりのかべにぶつからないように（スタートエリア）からコースをすすんでいき、（ゴールエリア）をめざします。

ヘリリンのプロペラは（ゆっくり回転）しているので、プロペラのかたむきをコースにあわせながら上手に移動しないといけません。

コースのかべや障害物に当たると、ダメージをうけてタイムが（3秒よけいにプラス）され、ハートメーターの（ハートが1つへって）しまいます。

ハートが（ぜんぶなくなって）しまうとヘリリンはバラバラになって飛行不能に……。

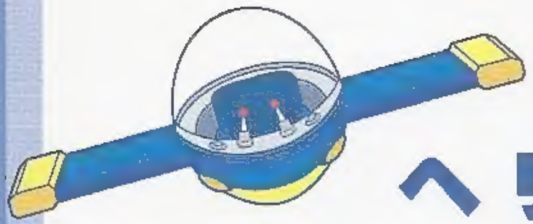
そうなってしまったら、そのステージのさいしょからやりなおしになります。



（なくなったハート）はコースのとちゅうにある（チェックポイント）に入ると、ハートメーター（いっぱい）まで何回でもかいふくさせることができます。

さらに（スタートエリア）もハートメーターをかいふくすることができる場所です。

ヘリリンの操作方法



✚ボタン

ヘリリンを8方向に移動させます。

Ⓐボタン Ⓑボタン

1つおすとはやく、2つ同時におすともっとはやく、ボタンをおしているあいだだけヘリリンをスピードアップすることができます。

この本ではヘリリンのスピードを、

- ‥‥‥> ふつう(✚ボタンのみ)
- ‐‐‐> はやい(ボタン1つおし)
- ――> もっとはやい(ボタン2つおし)

と3種類の矢印であらわしています。
またヘリリンの回転方向を、

みぎまわり　ひだりまわり

の2つの色であらわしています。

L ボタン ブッ
R ボタン パフッ

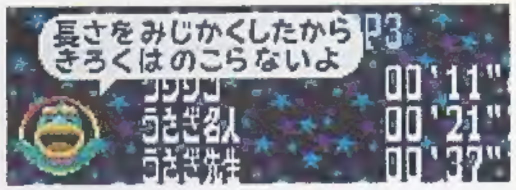
ヘリリンのクラクションをならします。プロペラに弟妹が乗っているとおどろいて飛びたちます。

START ● ボタン

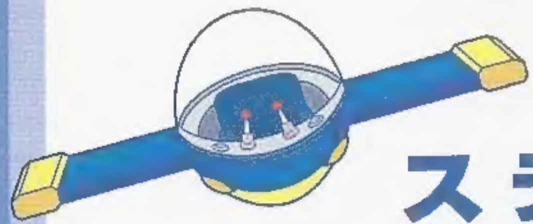
ゲームを中断してポーズメニューをひらきます。ゲームモードによって、ポーズメニューでできることはかわります。

SELECT ● ボタン

スタートエリアにいるとき、おすたびにプロペラを短くできます。ただしプロペラを短くすると、記録がのこらないうえに、ダメージをうけていなくてもノーミスクリアになりません。



ステージクリアについて



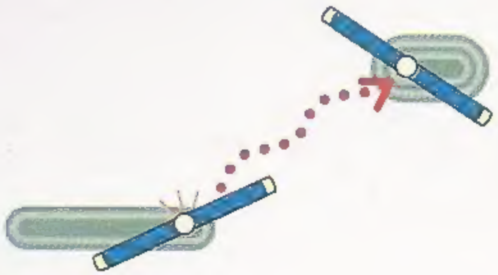
ゴールエリアまでたどりつくと、そのステージはクリアとなり結果画面が表示されます。そしてステージをクリアした証として ●（クリアマーク） がつきます。一度もダメージをうけずにゴールすることができれば ★（ノーミスクリアマーク） がつきます。各ステージの上位3位に入るような、はやいタイムをだしてゴールすることができれば NEW RECORD と表示され、レコードタイム（記録）がかきかえられます。ゆくゆくはすべてのステージで1位をめざしましょう。





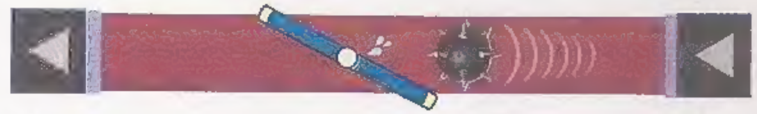
いろいろなしかけ

各ステージには、まがりくねったコースのほかにも、いろいろなしかけがヘリリンをまちうけています。ほとんどがキケンな障害物なので、当たってダメージをうけないように、うまくよけながらすすみましょう。



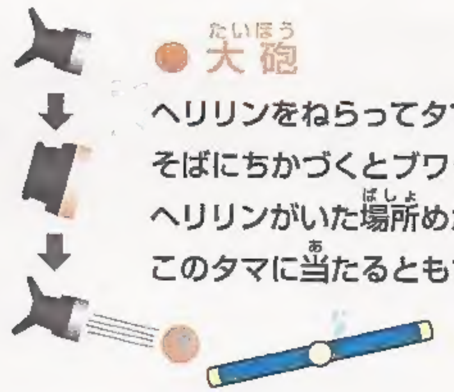
● 安全地帯

道のまんなかにある安全地帯にいれば、
まわりのかべにぜったいに当たることがありません。
なれないうちは安全地帯からつぎの安全地帯にむかうように、
休みながらすすんでいくといいでしょう。



● 鉄球

カタパルトから一定のタイミングで飛びだして
反対側のカタパルトまでまっすぐころがっていく障害物です。
この本では、鉄球がころがるキケンな範囲を上の図のように色づけし、
ころがる方向をカタパルトにつけた ▼ マークであらわしています。



● 大砲

ヘリリンをねらってタマをうってくる大砲です。
そばにちかづくとブワっとふくれたあと、
ヘリリンがいた場所めがけてうってきます。
このタマに当たるともちろんダメージをうけます。



● バネ

ヘリリンを当てるたびにプロペラの回転方向がかわります。
バネを利用しないとクリアできないステージもあります。
この本の攻略では、そうやってバネをつかって回転方向を
かえたほうがいいところに ✸ マークをつけてあります。



● ピストン

おなじ場所を一定のタイミングでいったりきたりする障害物です。
この本ではピストンが動くキケンな範囲を
左の図のように色をつけてあらわしています。

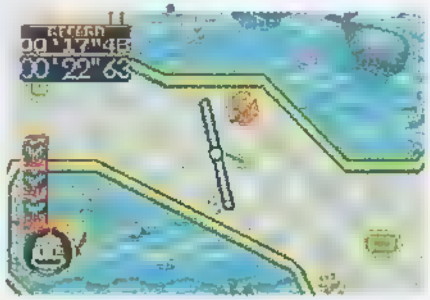
弟妹さがしの旅に出発！

ぼうけんモード攻略

れこーど

ぼうけん

いなくなってしまった弟妹をさがして10のワールドを冒険するモードです。ハートの数は3つあります。各ワールドは3ステージずつあり、1、2ステージにはヘリリンのパーツが、3ステージ目にはクルリンの弟妹が**コースのとちゅうに落ちています**。これらはヘリリンでさわるとひろいあげることができます。



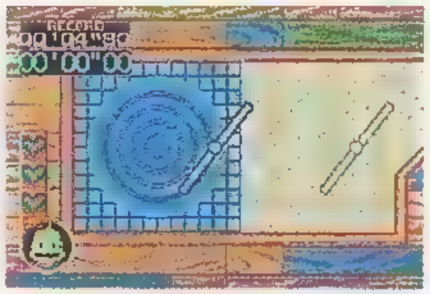
ただしパーツや弟妹をひろっても、ステージクリアするまえに飛行不能になってしまうと、とったことにはなりません。パーツや弟妹たちは、「せいび」モードでプロペラの色や形をかえたりするのにつかえます（➡58ページ）。

このモードは**難易度を選べます**が、それによって**プロペラの長さがかわります**。





それ以外は各ステージのうさぎ先生とうさぎ名人のレコードタイムがすこしちがうだけで、コース内容に変化はありません。どちらの難易度でも冒険に出発するまえに、うさぎ先生からヘリリンのトレーニングをうけることができます。うさぎ先生がコース上を**いっしょに飛んでくれる**のでマネしながらあとをついていくといいでしょう。トレーニングをうけずに、いきなり冒険をはじめることもできます。



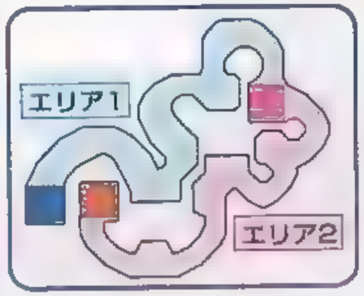
「ぼうけん」モードで選べるポーズメニュー

マップをみる	✚ボタンでマップをみわたすことができます
やりなおす	そのステージをさいしょからやりなおします
せいび	ヘリリンの色や形をかえます（➡58ページ）
やめる	そのステージをぬけて、ステージ選択画面にもどります

れんしゅう

それまでプレイしたことのある「ぼうけん」モードのステージを自由に練習できるモードです。このモードだけは、各ステージが**チェックポイントごとにエリア分け**されているので、苦手なエリアを集中して練習できます。ハートの数は3つで、ダメージをうけてしまっても自動的にかいふくするため、かべや障害物をあまり気にしないですすむことができます。





しかし「れんしゅう」モードで、いくら早いタイムをだしてもレコードタイムはのこりません。またトレーニングステージとさいごの国をこのモードでプレイすることはできません。ポーズメニューの「おてほんをみる」を選ぶと**うさぎ先生によるお手本プレイ**をみることができるので攻略の参考にするといいでしょう。



「れんしゅう」モードで選べるポーズメニュー

おてほんをみる	うさぎ先生のお手本をみます
マップをみる	✚ボタンでマップをみわたすことができます
やりなおす	選んだエリアをさいしょからやりなおします
せいび	ヘリリンの色や形をかえます（➡58ページ）
やめる	そのステージをぬけて、ステージ選択画面にもどります

「おてほん」中に選べるポーズメニュー

つづきをみる	お手本のつづきをみます
はじめからみる	お手本をさいしょからみなおします
マップをみる	✚ ボタンでマップをみわたすことができます
せいび	ヘリリンの色や形をかえます（➡58ページ）
おてほんをやめる	お手本プレイをやめて、「れんしゅう」にもどります

攻略ページを読むまえに

よーよー

つぎのページからの攻略は各ステージとも、難易度ふつうで

1. パーツや弟妹たちをあつめながら
2. うさぎ名人のレコードタイムより早く
3. ノーミスクリアが

いっぺんにできるルートをコース上に矢印でしめしています。

ルートをしめした矢印の見かたは7ページを、コース上にしかけられた障害物の見かたは、8ページを参照してください。

でもすこしでもタイムをちぢめたいときはパーツをとらないですすんだり、
とりあえず先のステージにいきたいだけなら
ダメージ覚悟ですこしばかり強引にクリアしてしまってもいいでしょう。
このルートをもとに、いろいろ工夫してみてください。
また、難易度やさしいでプレイする場合も、攻略方法はおなじルートで大丈夫です。

SELECTボタンでヘリリンを短くするのもひとつの手です。

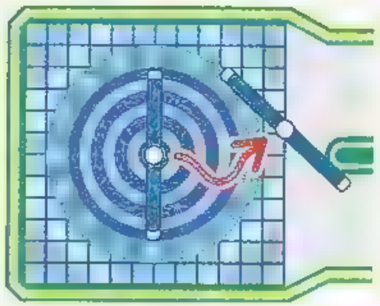
さらにもっと早いタイムをだすための方法や
安全にすすむためのポイントも説明しています。
この3人のことばを参考にしてみましょう。

基本的な攻略ルートを教えてくれます

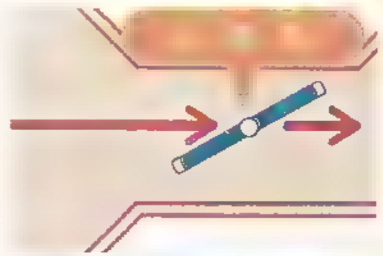
クルリンの入れ知恵
難しいけど早いタイムがだせる攻略を教えます

カカーリンのひとりごと
時間がかかるけど、
より安全にすすむための攻略です

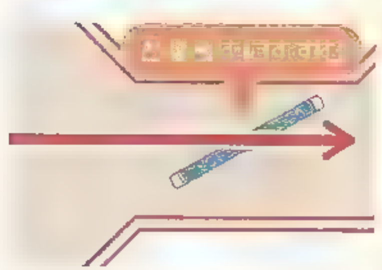
ステージ開始時にヘリリンはスタートエリアの中心にいますが、
実際にスタートしてタイムカウントがはじまるのは
ヘリリンがスタートエリアを出た瞬間からです。
そのあとのすすみかたがラクになるように
スタートエリアぎりぎりで
プロペラの角度を調節してから
スタートするのが重要なテクニックになります。
この本の攻略ルートではスタート時の
位置を図でしめしているので
おなじ場所と角度ではじめるようにしてください。



ルート上にしめしたヘリリンに
濃い色がついているときは
プロペラが図とおなじ角度になるまでまってから
すすんでください。



ルート上にしめした半透明のヘリリンは、
攻略ルートどおりに
そこまですすんできた場合の、
プロペラの角度の目安です。

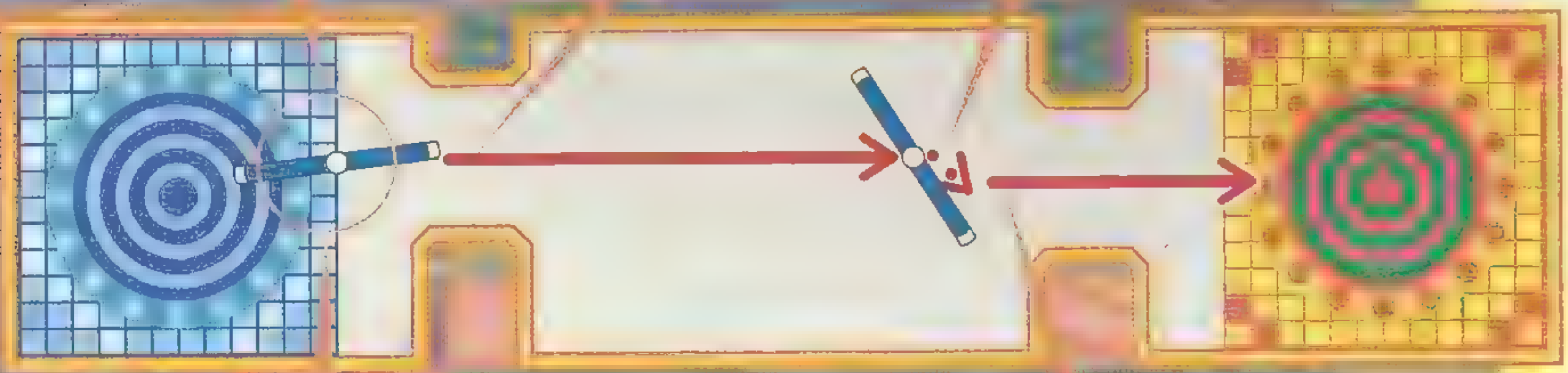


トレーニング①

通路のまんなかをぬけられるように
スタート位置をすこし上にあげる。
スタート時にプロペラの角度を
あわせておくのは
このあとも大切になるポイントだ。

プロペラが
水平になったら
一気にぬけるんだ。

ヘリリンが回転して
また水平になるまでに
すこしさがっておくと
より安全だぞ。



ボタンを2つおしたまま
スタート！

水平になったら
一気にゴー！！

クルリンの入れ知恵



この角度でスタートすれば、
上図のルートをゴールエリアまで
ボタン2つおしでとまらずに
いけるんだ。ちょっと難しいけどね。

やさしい	うさぎ先生	00'06"65
	うさぎ名人	00'03"90
ふつう	うさぎ先生	00'06"65
	うさぎ名人	00'04"71

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

② トレーニング

やさしい	うさぎ先生	00'07"45
	うさぎ名人	00'04"15
ふつう	うさぎ先生	00'07"45
	うさぎ名人	00'04"15

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

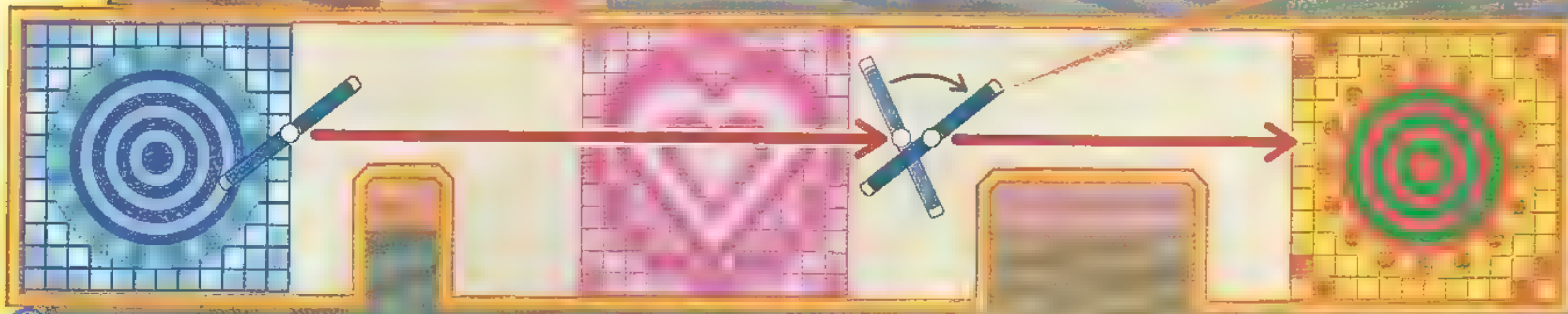
ふつう　はやい　もっとはやい

チェックポイントやスタートエリアでは
かべにプロペラを当てても
ダメージをうけないんだ。
だけどコクピットの部分を当てると
ダメージをうけてしまうから気をつけよう

どあのぶ

ここではじめてハートメーターを
かいふくするチェックポイントがでてくるぞ。
でもこんなステージでダメージを
うけているようじゃ、まだまだだな。

いったんとまって、この角度になったら
すぐにゴー。もたもたしていると
プロペラが回りすぎて
下のかべにぶつかってしまうぞ。



クルリンの入れ知恵

あぶないから、うさぎ先生にはつかっちゃいけないといわれているんだけど、
チェックポイントやスタートエリアの中にコクピットが入っているときに、かべにプロペラを当てると、
ほんのすこしのあいだスピードアップするんだ。
このステージも、強引にかべにプロペラを当てて
ヘリリンの角度をなるべく水平にしながらすすめば
ビックリするようなタイムがでるぞ。



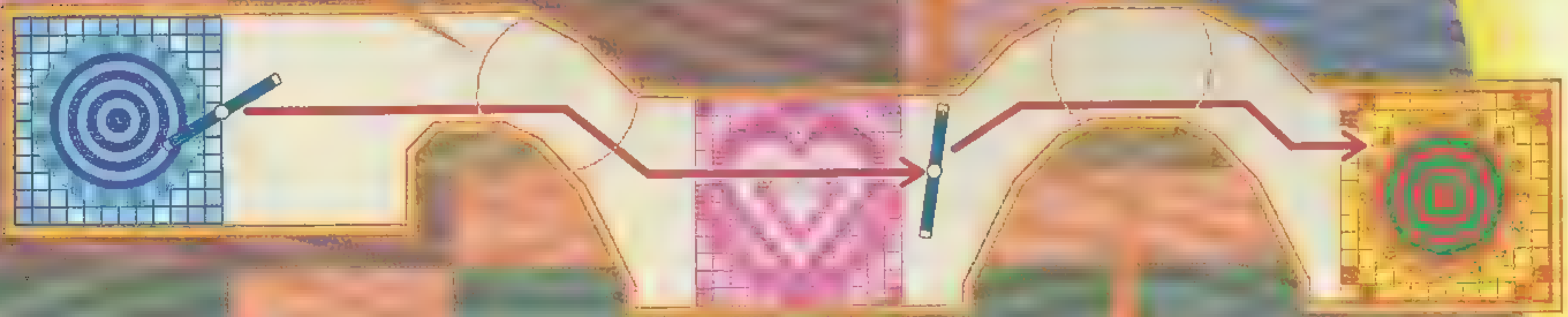
③ トレーニング

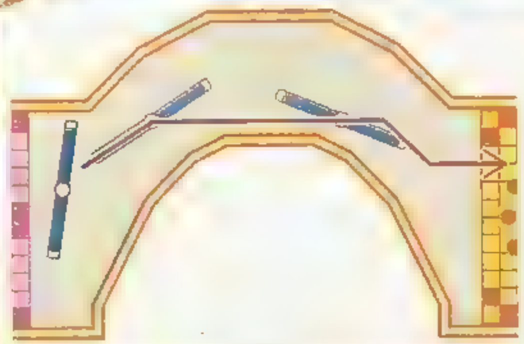
Training

はじめてまがったコースがでてきたぞ。
カーブとプロペラのかたむきを
あわせてとおりぬけよう。



つづけていけそうに思えるけど、
タイミングをあわせるために、
この角度になるまでまつんだ。

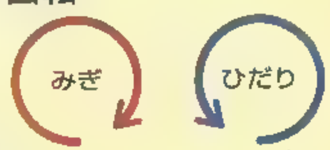




こちらもカーブにあわせて
しんちょうにすすもう。

やさしい	うさぎ先生	00'09"66
	うさぎ名人	00'06"31
ふつう	うさぎ先生	00'09"66
	うさぎ名人	00'06"21

◎回転



◎スピード



トレーニング ④

やさしい	うさぎ先生	00'13"10
	うさぎ名人	00'12"70
ふつう	うさぎ先生	00'13"10
	うさぎ名人	00'07"05

◎回転

みぎ　ひだり

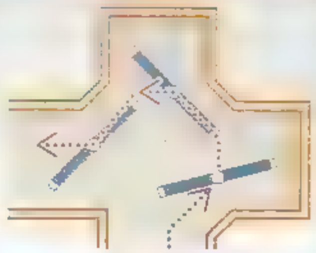
◎スピード

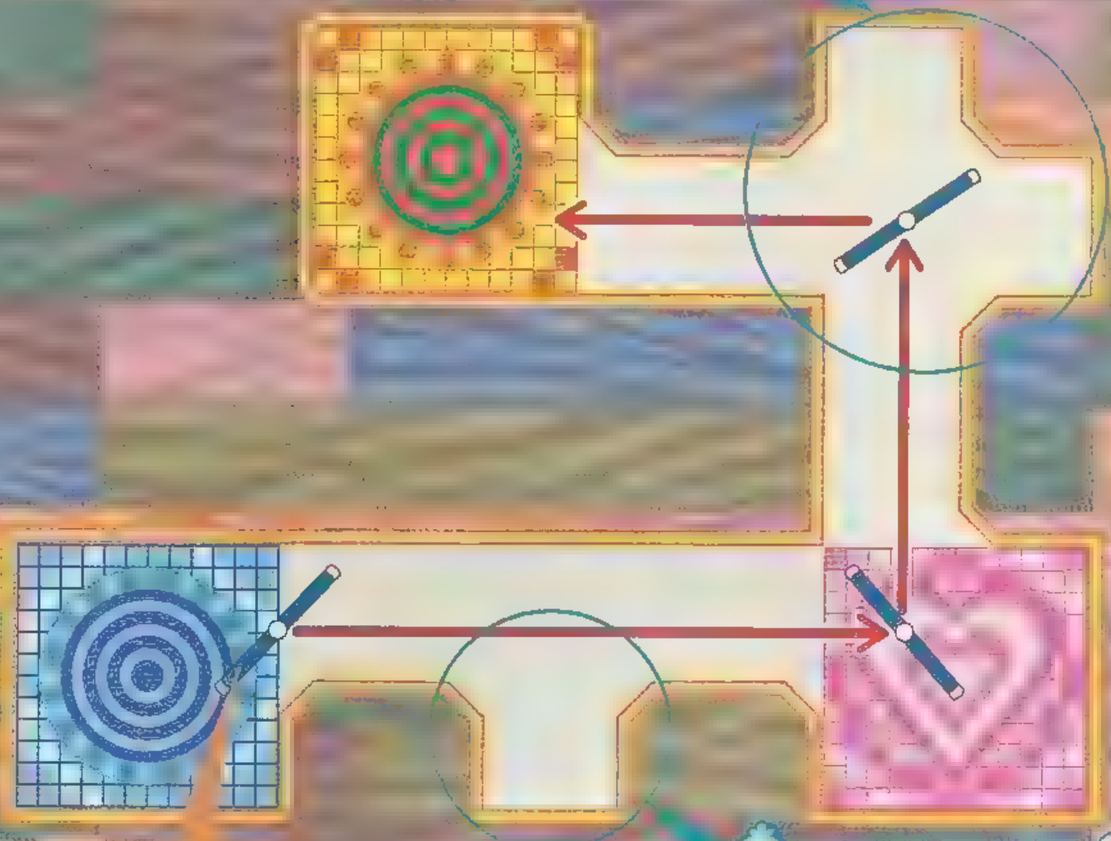
ふつう　はやい　もっとはやい

こんぱす

カカーリンのひとりごと②

こっちも、
くぼみに入りながら
すこしずつすすむと
安全よ。

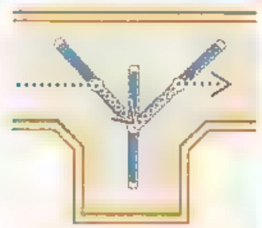




チェックポイントまでの
距離があるので、
それをみこしてナナメのときに
スタートするんだ。

カカーリンのひとりごと①

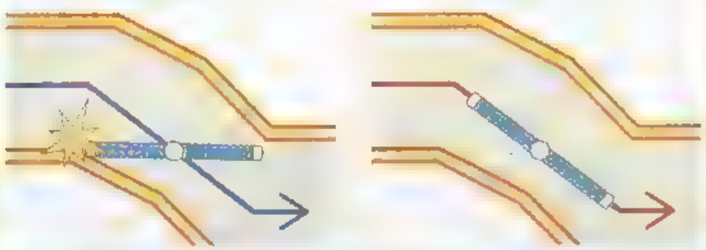
ムリしないで、
このくぼみを
つかいながらすすむと、
ぶつかりにくいわ。

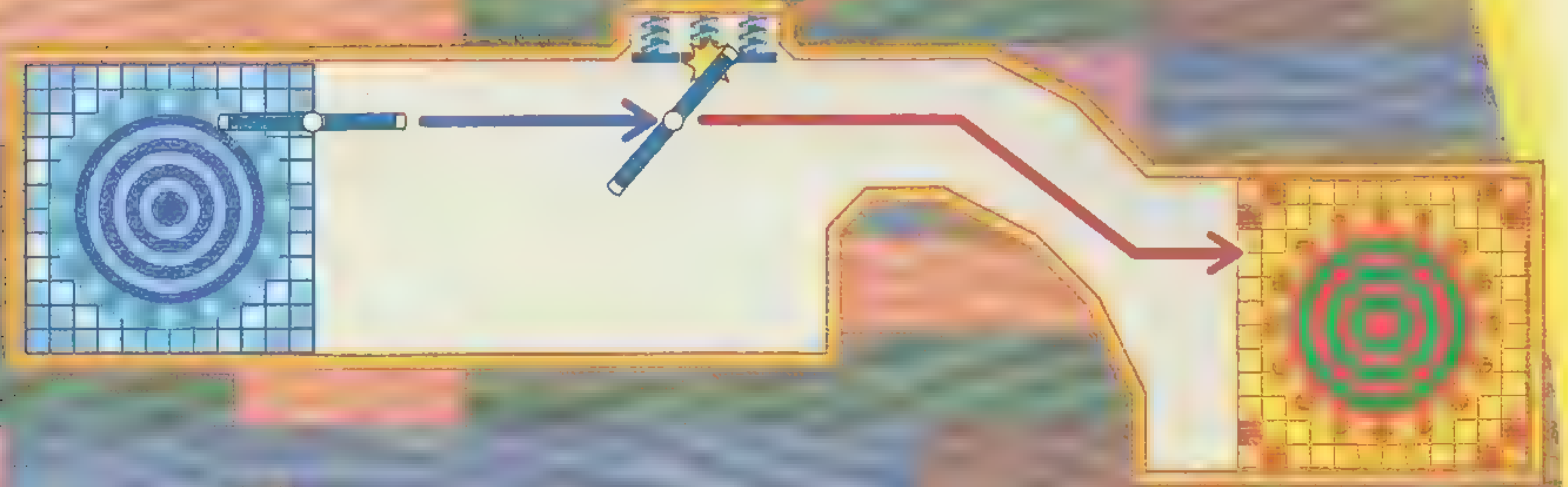


トレーニング ⑤

training

はじめてバネがでてきたな。
ここでちゃんと回転方向をかえておかないと、
ゴールまえのカーブがまがれないぞ。





ちなみにバネにプロペラを当てればいつでも回転方向がかわるわけではないぞ。
当てたときの角度によっては回転方向がかわらないこともあるんだ。気をつけよう。



さーきっと

やさしい	うさぎ先生	00'08"65
	うさぎ名人	00'04"99
ふつう	うさぎ先生	00'08"65
	うさぎ名人	00'04"99

◎回転



◎スピード



草原 1

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'15"80
	うさぎ名人	00'09"66
ふつう	うさぎ先生	00'19"36
	うさぎ名人	00'10"40

とれるパーツ

きいろえのぐ

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

カカーリンのひとりごと

このステージは
安全地帯がたくさんあるから、
その上に乗りながら
ゴールまですすむといいわ。



せまくなっているから、
気をつけるんだ。

クルリンの入れ知恵

このステージは
プロペラが1回転するあいだに、
スタートエリアから
ゴールエリアまでいけちゃうんだ。
このルートを参考に一気にぬけてみよう！

ここもせまいぞ。
一気にここまですすんできた場合、
とおりぬけられそうにないなら、
すぐまえの安全地帯でいったんとまって
チャンスをまとう。



草原(そうげん) 2

チェックポイントまで、
ボタン2つおしのまま一気にすすむ。
ぶつかりそうでこわくなるけど、
勇気をだすんだ。
なるべくカーブの内側に
よってすすめば安全だ。

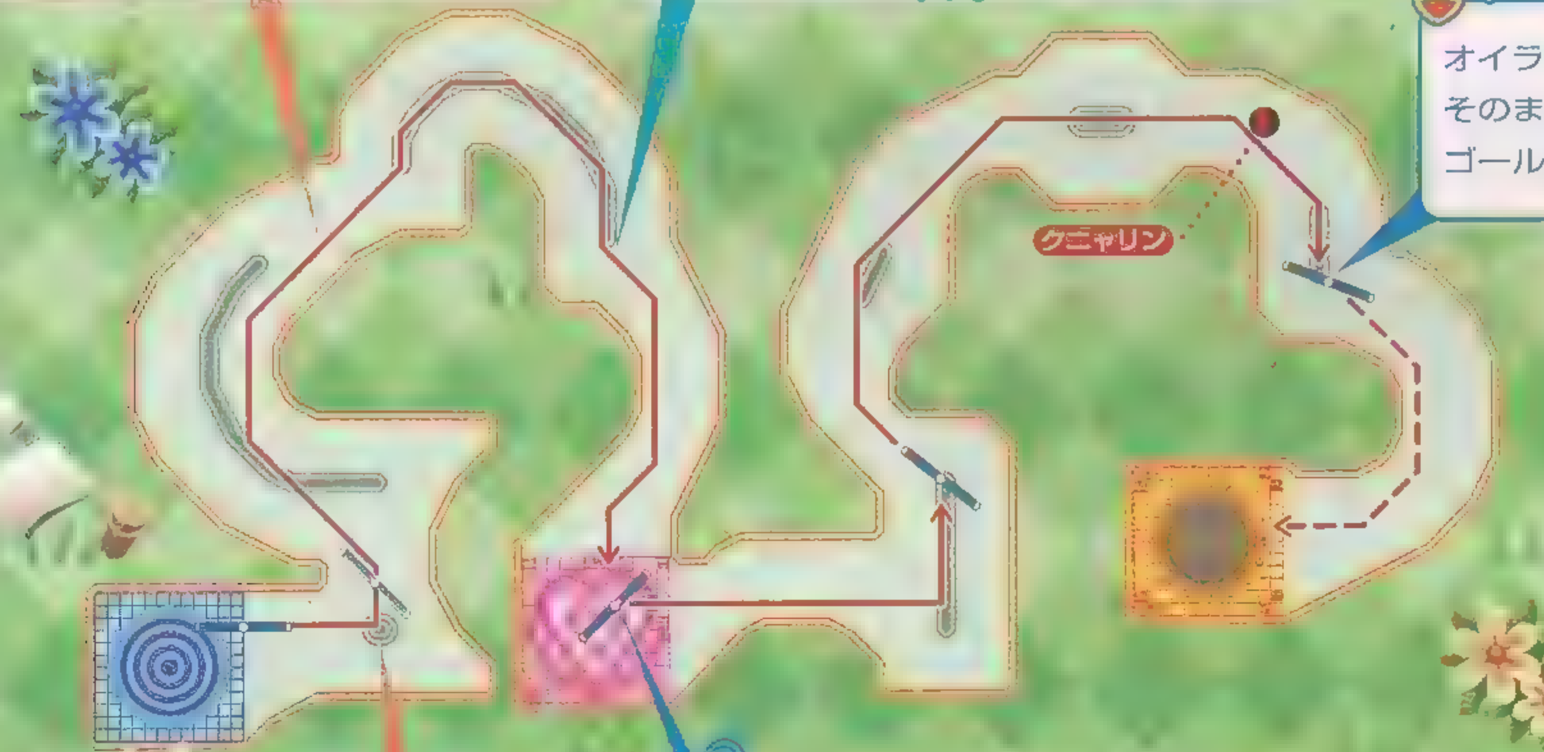
カーリンのひとりごと2

すぐ下(した)の細(ほそ)い
通路(つうろ)に入(はい)るまえに、
プロペラの角度(かくど)が
よこになりすぎていたら、
この安全地帯(あんぜんちたい)の
さいごのところでまつといいわよ。

このタイミングで出発(しゅっぱつ)よ。

クルリンの入れ知恵(いれぢえ)2

オイラならムリして、
そのままボタン2つおしで
ゴールまでいっちゃうよ。



レコードタイム

やさしい	うさぎ先生(せんせい)	00'36"15
	うさぎ名人(めいじん)	00'21"20
ふつう	うさぎ先生(せんせい)	00'37"15
	うさぎ名人(めいじん)	00'21"20

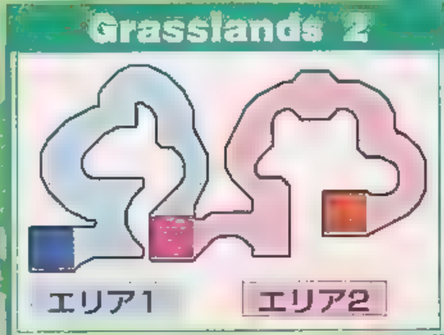
とれるパーツ

クニャリン

ここは安全地帯(あんぜんちたい)から真上(まうえ)に
すすむようにするのがポイント。
タイミングが早(はや)すぎても
おそすぎても
ぶつかってしまうぞ。

クルリンの入れ知恵(いれぢえ)1

一気(いっき)にここまですすんできたら、
ヘリリンの角度(かくど)が
こうなっているはず。
たちどまらずに、
そのままゴーゴー。



◎回転(かいてん)

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

草原3

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'35"15
	うさぎ名人	00'24"35
ふつう	うさぎ先生	00'36"55
	うさぎ名人	00'27"50

まずは チクリン み〜っけ!

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい





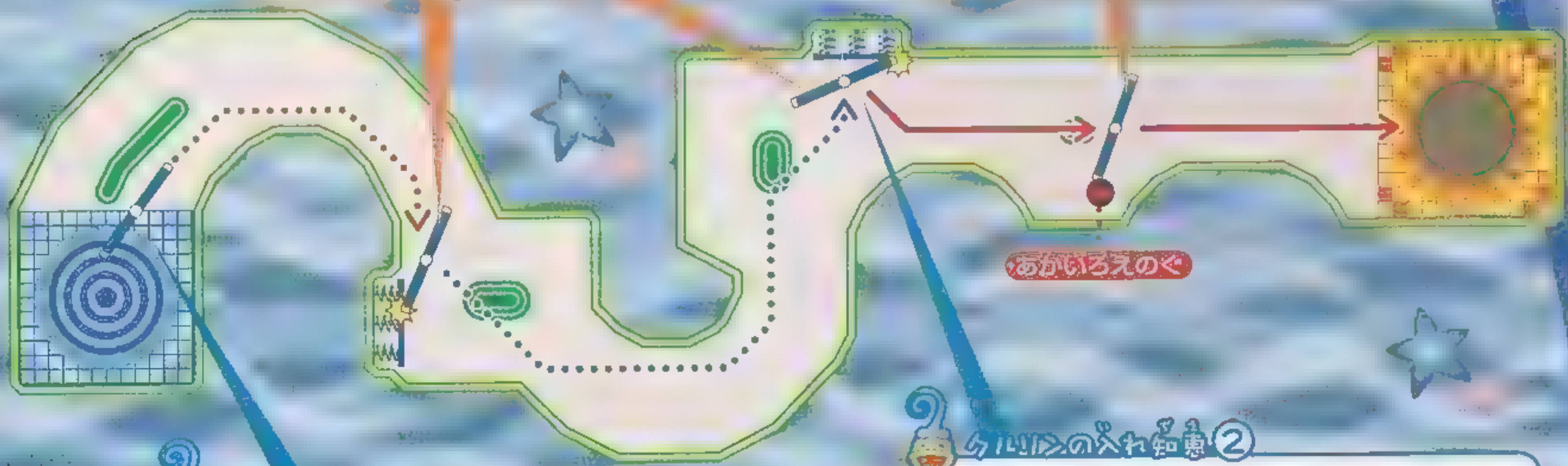
カーブのおおいステージは、いつもボタン2つおしで
すすまなくても早いタイムが出せるものなんだ。
とばしたがりやのクルリンにもわかってほしいのだが……。
わたしなら、さいごのこのカーブを一気にぬけるときにしか
ボタン2つおしですすまないな。
ヘリリンがたてになった瞬間がそのチャンスだぞ。

うみ①



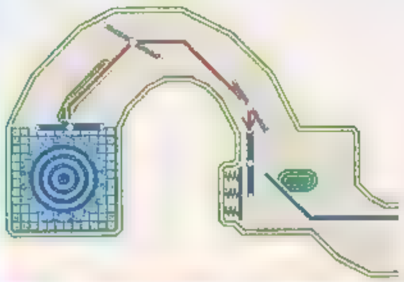
バネにぶつけて
プロペラを逆回転に。

ヘリリンのプロペラギリギリで
パーツをとろう。



クルリンの入れ知恵①

こうすると、さらに早くなるので、
うさぎ名人のタイムをぬきやすいぞ。



クルリンの入れ知恵②

上のバネにむりやりぶつけて、
ヘリリンを水平にひきおこして
そのままゴールエリアにすすめば早いぞ。

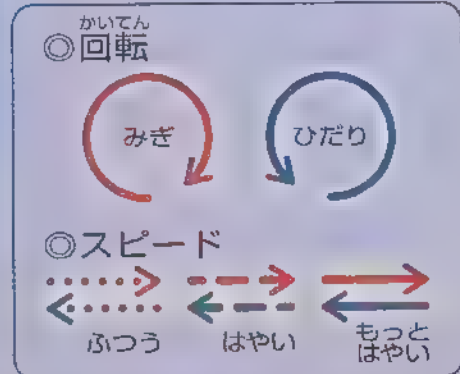


レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'15"26
	うさぎ名人	00'08"21
ふつう	うさぎ先生	00'17"76
	うさぎ名人	00'11"45

とれるパーツ

あかいろえのぐ



うみ②

22
すし

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'30"31
	うさぎ名人	00'20"30
ふつう	うさぎ先生	00'35"91
	うさぎ名人	00'22"60

とれるパーツ

ハーフリン

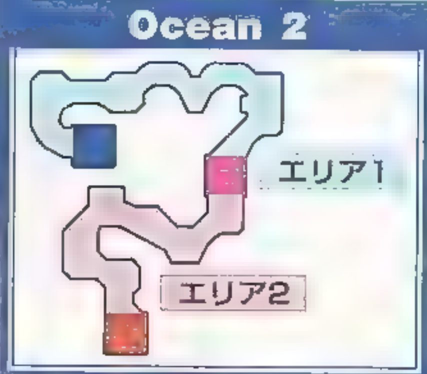
◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい





クルリンの入れ知恵

チェックポイントの左のかべに、
ヘリリンをガガンとぶつけて
プロペラをたてにできれば、
こんな攻略もできちゃうよ。

うみ3

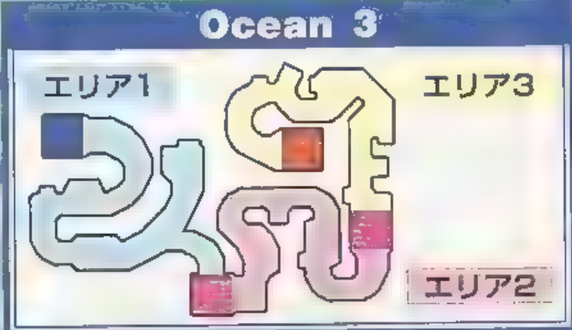


ゆっくりくぼみに入って、
プロペラの角度がよこになったら
左のバネにむかおう。

カカーリンのひとりごと

ここでまって
タイミングをとると安全よ。

一度、上のほうにいって
回転方向を逆にしないと、
下の道にはいけないよ。



レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	01'02"99
	うさぎ名人	00'36"61
ふつう	うさぎ先生	01'05"10
	うさぎ名人	00'50"00

おつぎは
ホヨリンだ!

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

ジャングル①



レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'32"76
	うさぎ名人	00'21"50
ふつう	うさぎ先生	00'35"10
	うさぎ名人	00'24"60

とれるパーツ

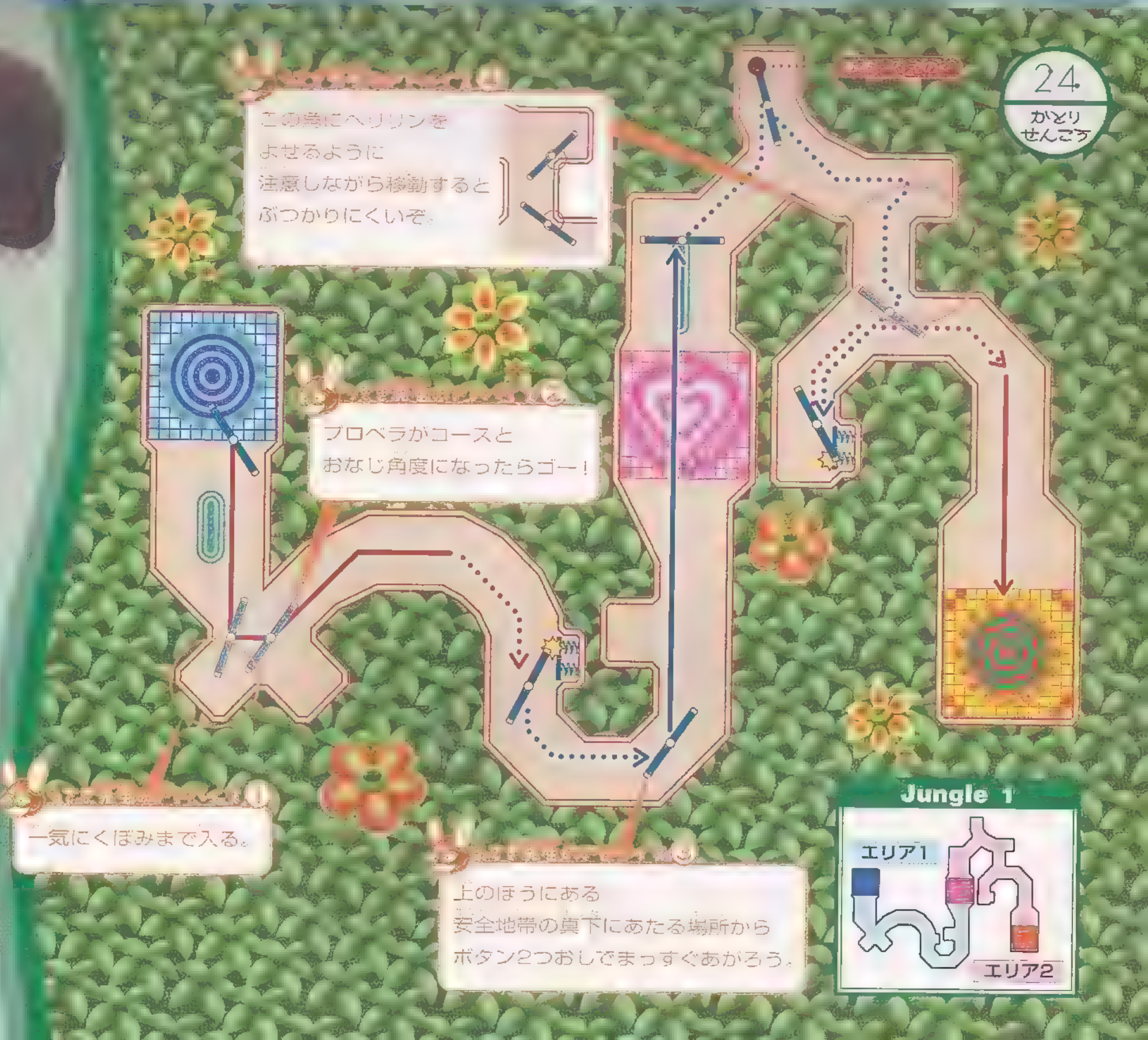
あおいろえのぐ

◎回転

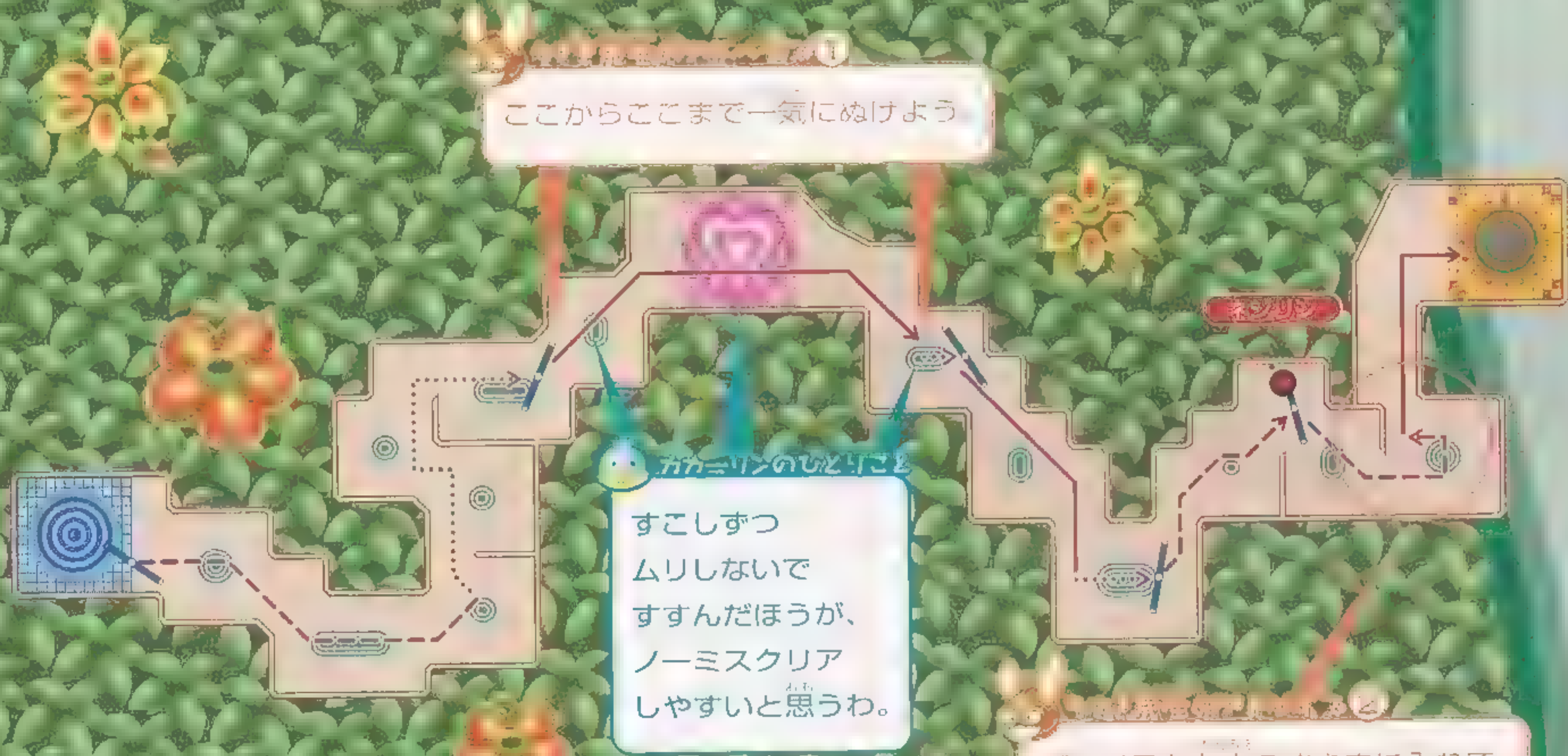
みぎ　ひだり

◎スピード

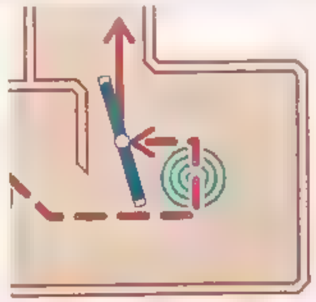
ふつう　はやい　もっとはやい



ジャングル②



プロペラを左上のすきまに入れて
回転にあわせて上にぬけていこう。





レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'38"55
	うさぎ名人	00'24"65
ふつう	うさぎ先生	00'48"15
	うさぎ名人	00'31"10

とれるパーツ

ネジリン

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

ジャングル③

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'57"75
	うさぎ名人	00'36"90
ふつう	うさぎ先生	01'16"56
	うさぎ名人	01'01"38

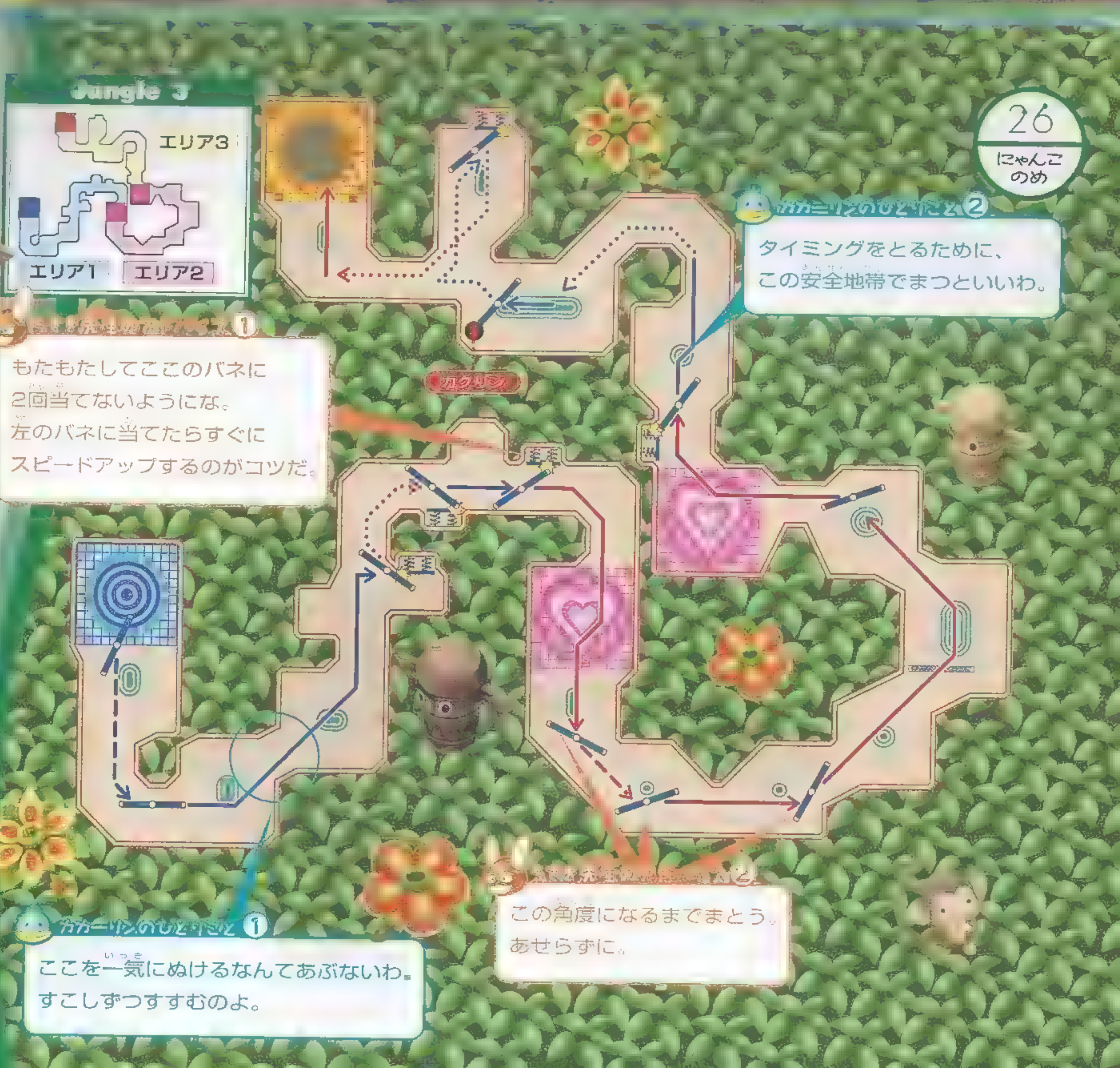
あっ! カクリンだぞ!

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

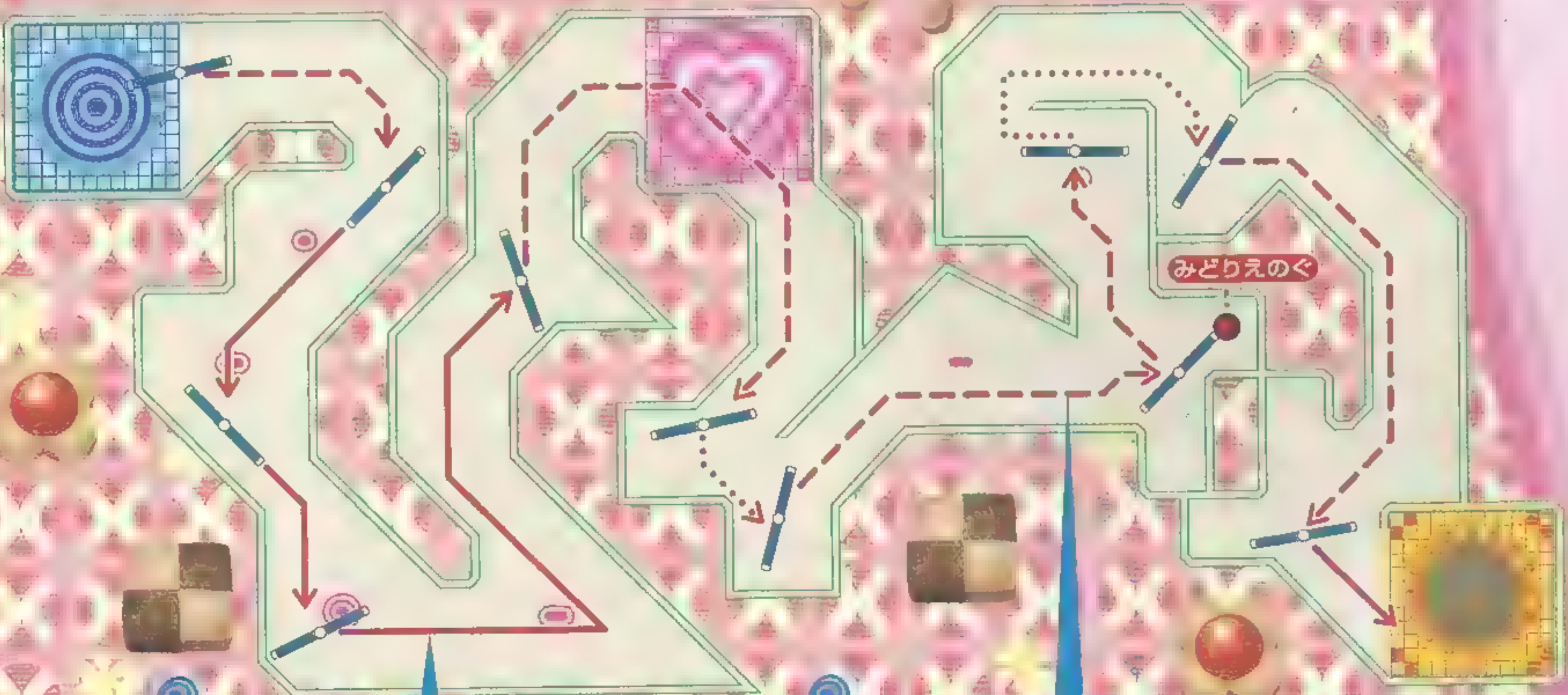
ふつう　はやい　もっとはやい



おかしの国 1

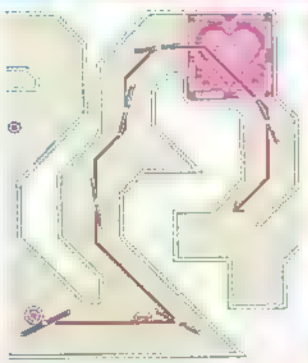
道のはばはせまくなってきたけど、おちついてルートどおりにすすめば、そんなに難しくはないはずだ。





クルリンの入れ知恵①

この先は、こんなふうにノンストップでいけちゃうよ。



クルリンの入れ知恵②

こっちもがんばれば一気にすすめちゃうんだ。



レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'49"61
	うさぎ名人	00'32"50
ふつう	うさぎ先生	00'56"76
	うさぎ名人	00'43"53

とれるパーツ

みどりえのぐ

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

おかしの国 2



レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	01'17"50
	うさぎ名人	00'57"80
ふつう	うさぎ先生	01'26"06
	うさぎ名人	01'24"53

とれるパーツ

トゲリン

◎回転（かいてん）

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

①

カーブをぬけて
プロペラがたてになったら、
スピードアップ！
下のバネまでいそいですすもう。

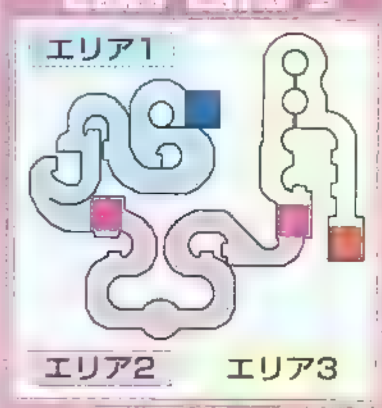
②

バネに当てたほうのプロペラが
左ナナメ上にむいたら、
反対側のプロペラを
ポンとバネにもう一度
当ててからすすもう。

③

通路のまんなかをとおるように、
まっすぐさがれば
ギリギリぶつからないで
いけるぞ。





おかしの国 3

タイミングよく下にさがらないと、
ぶつかってしまうぞ。

ひろいマップなので、
コースを2ページに分けているんだ。
このあとのステージも、
ひろいマップはエリアごとに
分けてのせていくからね。

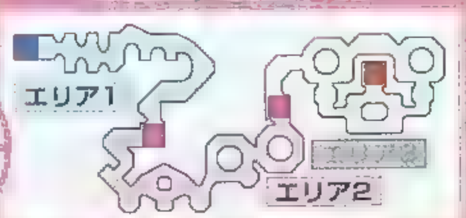


30 ページへ

クルリンの入れ知恵①

じつはスタートエリアから
チェックポイントまで
ノンストップで
いけちゃうんだ。

ここは一気にすすみたいな



レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	01'13"60
	うさぎ名人	00'58"01
ふつう	うさぎ先生	01'37"46
	うさぎ名人	01'01"45

おかしのなかに
ラブリンはっけん!

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

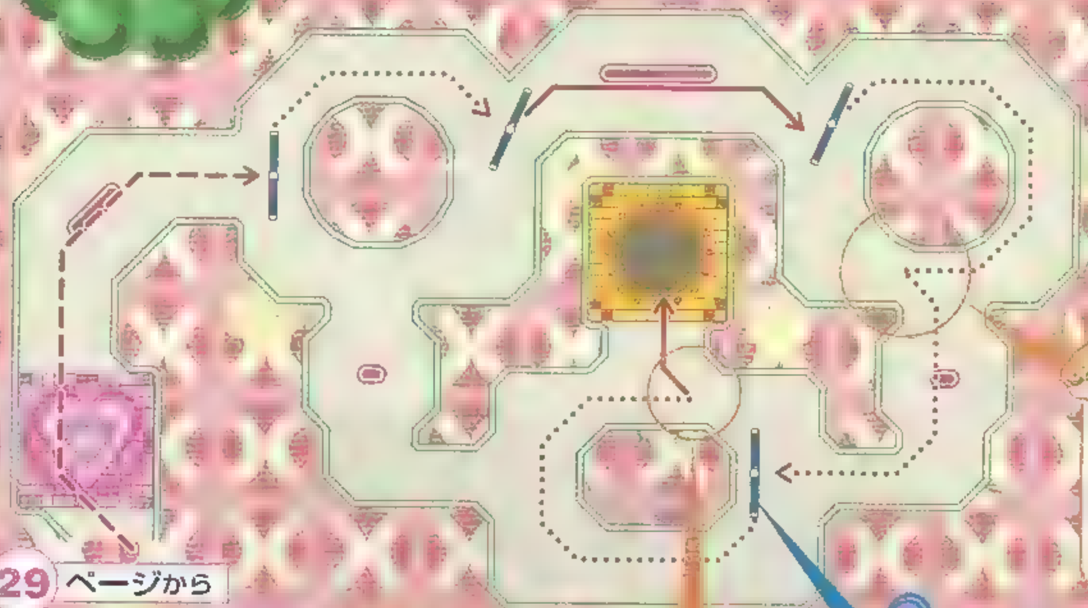
ふつう　はやい　もっとはやい

◎回転(かいてん)

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

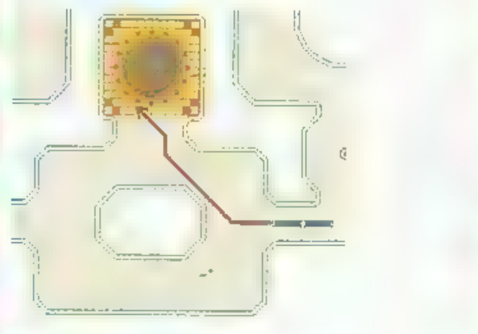


しっかり左の通路に入って
プロペラが回転できる、
よゆうをつくるんだ

さいごもあわてず、
一度右の通路に入ること。

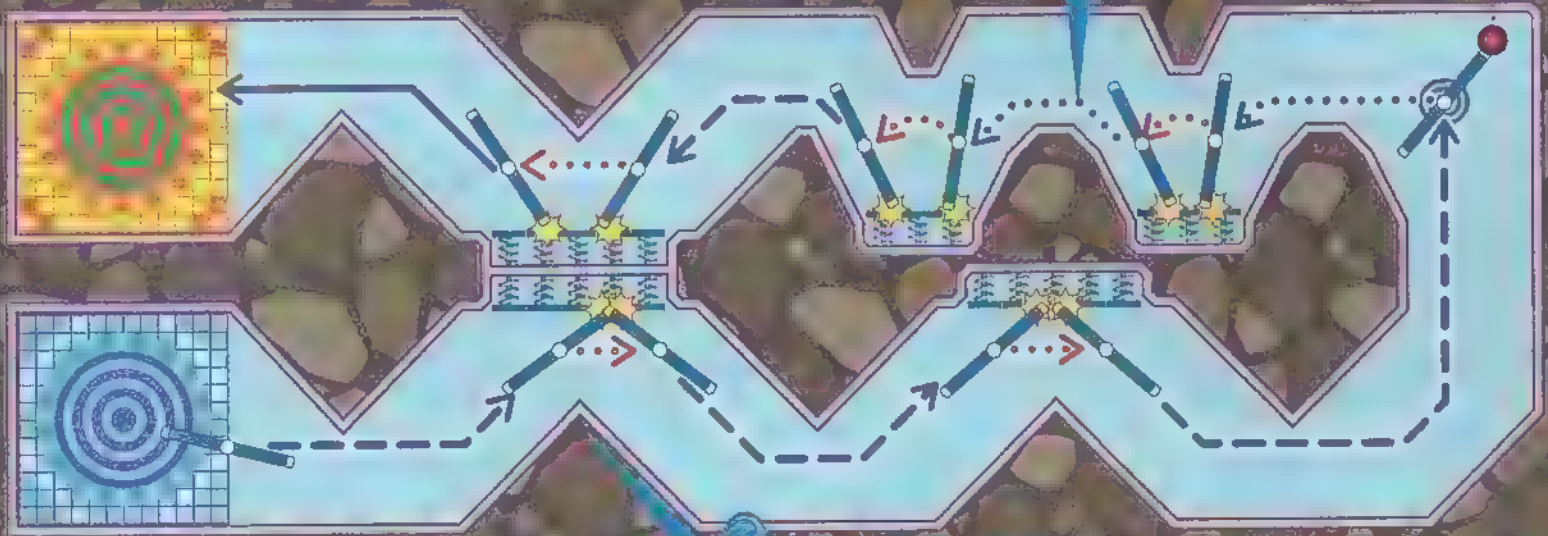
クルリンのひれ知恵②

ここをこんなふうに近道(ちかみち)すると
早(はや)いよ。



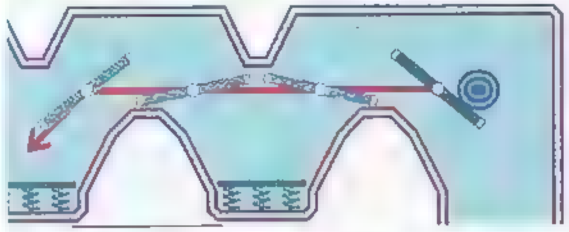


どうくつ①



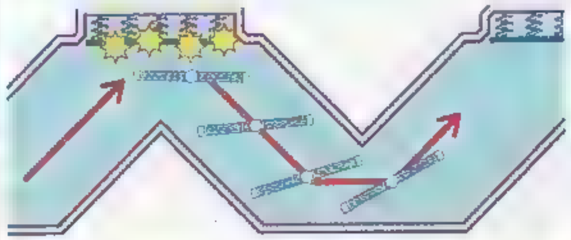
タルリンの入れ知恵②

ここもバッチリ角度があっていれば、
スーっとまよこにぬけられるぞ。



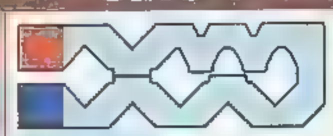
タルリンの入れ知恵①

いきおいよくバネにつっこんで、
ヘリリンをむりやり水平にしながら、
つぎのバネにむかうと早いぞ。



タイミングよく2回ずつ
バネにプロペラを当てて、
おおきくでっぱりをこえるように
すすんでいこう。

Cave 1



レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'25"80
	うさぎ名人	00'20"75
ふつう	うさぎ先生	00'31"36
	うさぎ名人	00'24"90

とれるパーツ

ぴかぴかえのぐ

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

どうくつ②

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'47"95
	うさぎ名人	00'40"15
ふつう	うさぎ先生	01'02"21
	うさぎ名人	00'50"90

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい



ピストンがさがっているあいだに、バネにプロペラを当てながら、ササッとおりぬけよう。

はじめてピストンがでてくるぞ。ルートどおりにすすんだのにピストンがしまっていたら、右上のくぼみにもどってつぎのチャンスをまつんだ。

バネにつっこむようなかんじで、ヘリリンを逆回転にしよう。

どうくつ②

とれるパーツ

ハートリン

◎回転

みぎ　ひだり

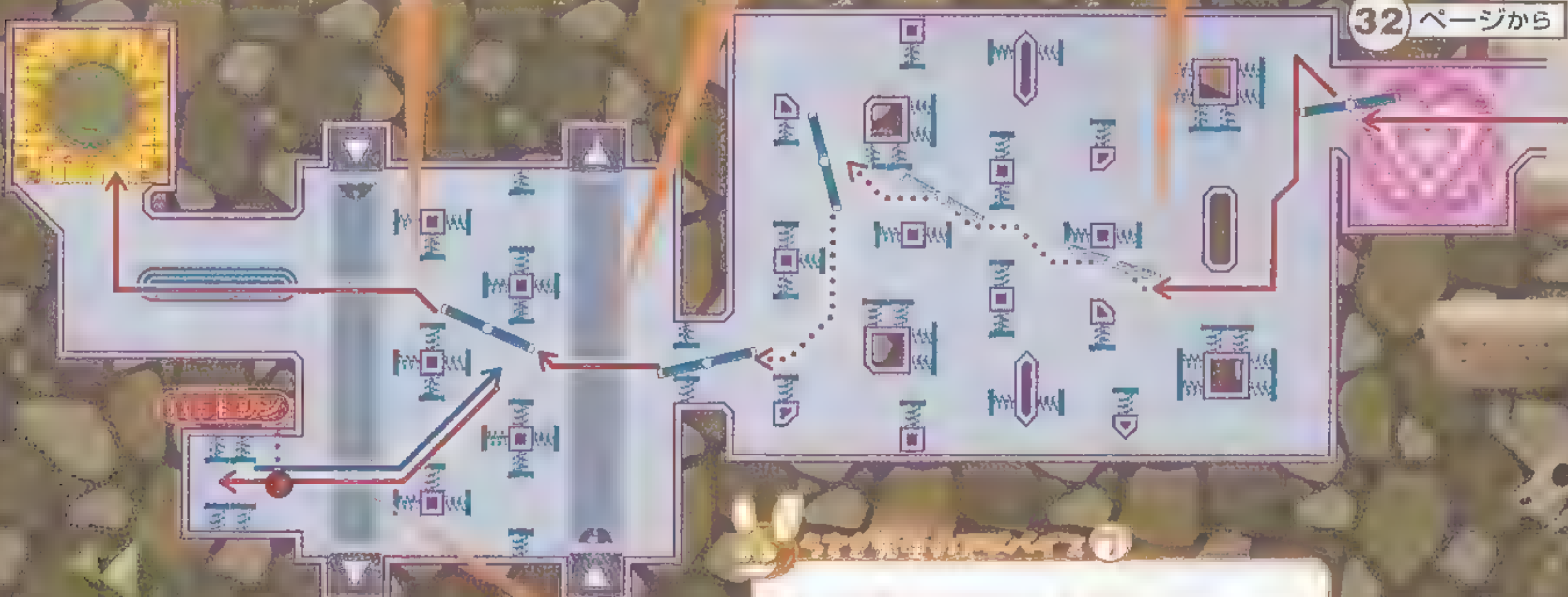
◎スピード

ふつう　はやい　もっと はやい

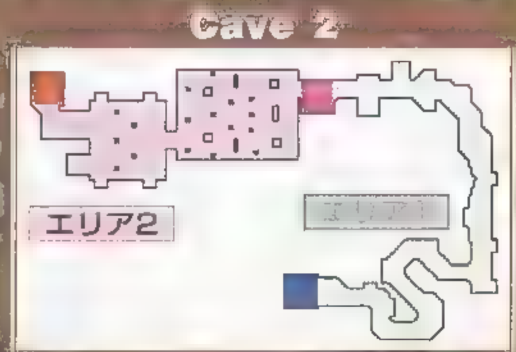
このあとはバネのぶつかりぐあいで、
ルートどおりにすすめないぞ。
プロペラの回転方向にあわせて、
てきとうにすすみながら左下にある
この部屋の出口へとむかおう。

ノーミスクリアやうさぎ名人をこえる
タイムをねらうなら、
上のルートへいこう。
パーツをとる場合、クリアしたあと、
もう一度きたほうがいい。

鉄球が下からころがってくる。
スキをみて先にすすもう。



パーツをとりにいくときは、
上からころがってくる速い鉄球に注意。
左のくぼみにしっかり入って、
上下のバネにはじかれながら
もどるチャンスをまとう。



どうくつ③

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'43"20
	うさぎ名人	00'37"35
ふつう	うさぎ先生	00'58"21
	うさぎ名人	00'49"80

やったぜ ゲキリンだぞ!

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

バネにヘリリンをおしつけるようにしながらすすもう。

タルリンの入れ知恵

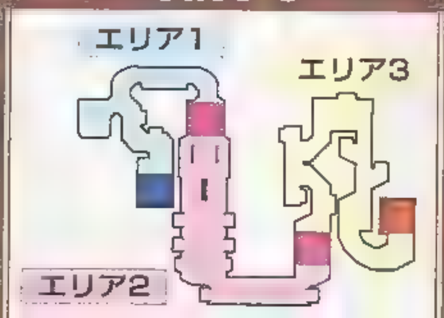
下のバネに当てないでまっすぐぬけることもできるんだ。

このバネには当てないように。



スタートエリアをでるまえに、回転方向をかえておこう。

Cave 3



ここも上のバネにヘリリンをおしつけながら右にぬけよう。

くもの国 1



やさしい	うさぎ先生	00'21"20
	うさぎ名人	00'17"60
ふつう	うさぎ先生	00'25"90
	うさぎ名人	00'22"50

からふるえのぐ

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

くもの国 2

やさしい	うさぎ先生	00'30"75
	うさぎ名人	00'23"65
ふつう	うさぎ先生	00'34"06
	うさぎ名人	00'26"97

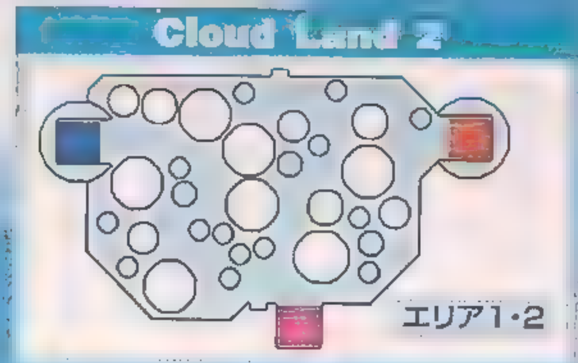
ハナリン

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい



たつまき



片方のプロペラが
ひろいところにでたら
左上にぬけるように
スピードアップ！

①

ノーミスクリアをめざすなら上のルートへ
パーツをとるなら下のルートへ。
じつは下のルートのほうが早いタイムがでるぞ。

②

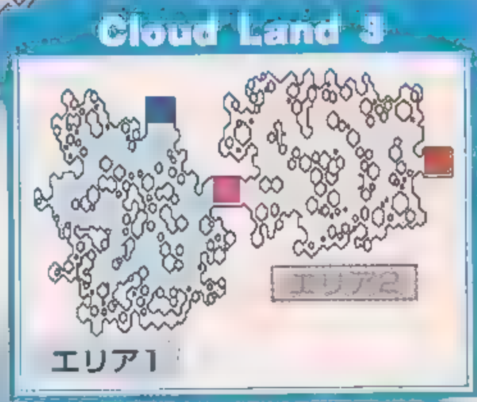
ゆっくりすすまないで、
スパッととおりぬけたほうが
うまくいきやすいぞ。

くもの国 3



がんばれば、ひといきで
より先まですすめるところが
いくつもある。
ルートをよくみて
何度も練習しよう。

やさしい	うさぎ先生(せんせい)	00'53"45
	うさぎ名人(めいじん)	00'44"51
ふつう	うさぎ先生(せんせい)	00'58"65
	うさぎ名人(めいじん)	00'50"00



◎回転(かいてん)

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

いとまき

おそらで
フワリン キャ〜ッチ!

◎回転（かいてん）

みぎ　ひだり

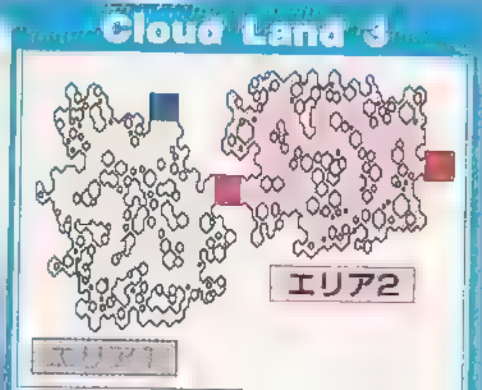
◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい



ノーミスクリアをねらうなら上に、
フワリンをひろうなら下にいこう。

とてもせまいけど、
スピードをだしすぎなければ、
そんなに難しくないぞ。



ほしの国(くに) 1

カカー・ひのひとりごと

このステージはどこもせまくてあぶないけど、
おおまわりになるのを覚悟で、
上のルートをすすむとすこしは安全よ。



ーツをとるなら、右のルートへと
そのままぬけていこう。そのほうが
タイムをだすこともできるぞ。

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'20"21
	うさぎ名人	00'15"85
ふつう	うさぎ先生	00'25"90
	うさぎ名人	00'19"80

とれるパーツ

クサリン

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい



ほしの国(くに) 2



レコードタイム

やさしい	うさぎ先生(せんせい)	00'16"75
	うさぎ名人(めいじん)	00'11"11
ふつう	うさぎ先生(せんせい)	00'23"35
	うさぎ名人(めいじん)	00'17"60

とれるパーツ

マルリン

◎回転(かいてん)

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

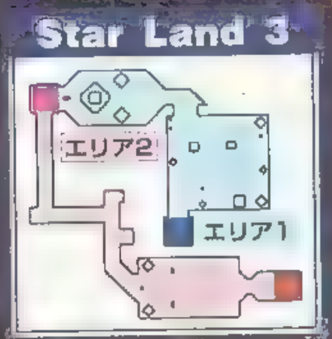


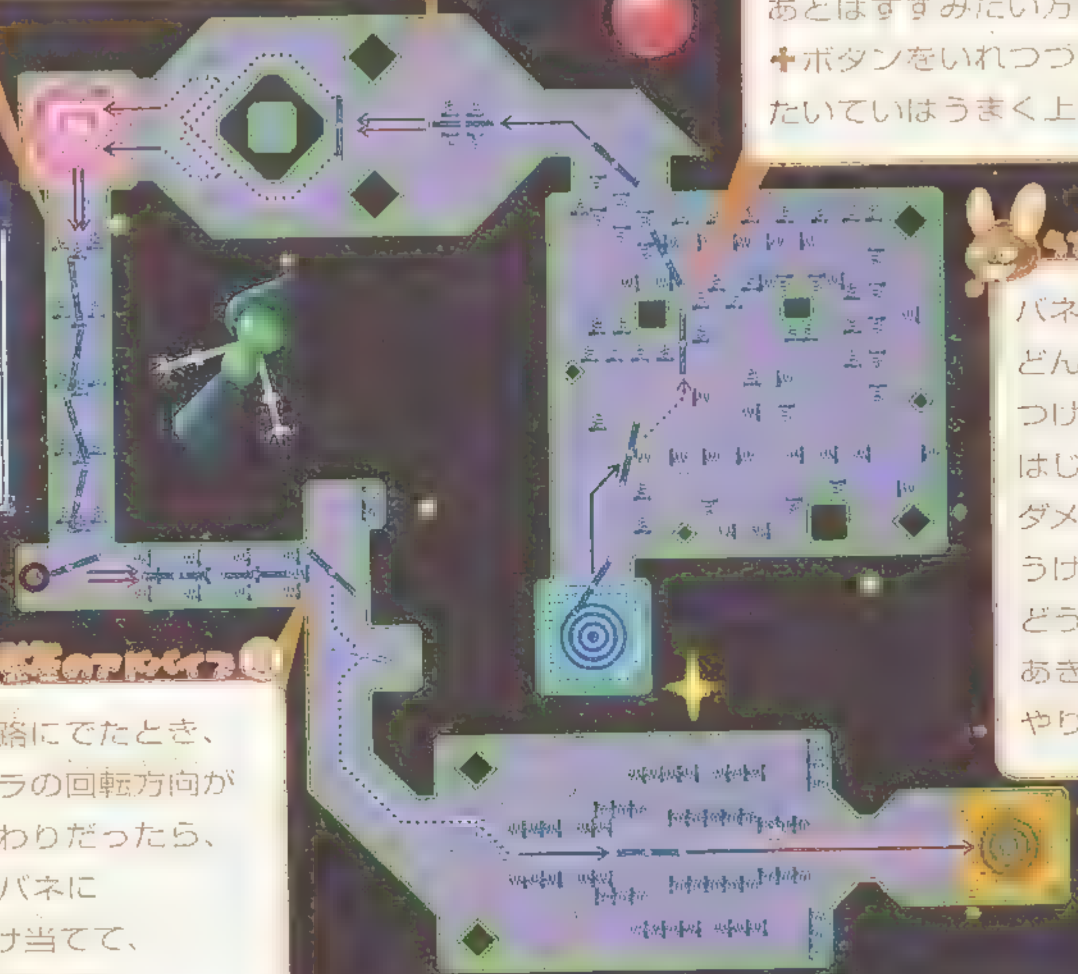


このスキマにプロペラを
つっこんでパーツをとるんだ。



ほしの国(くに) 3





うさぎ先生のアドバイス

フロペラをたてにしてバネ地帯に入る。
✚ボタンの下をおしっぱなしにしてると
左右のブレがすくなくなるので、
すこしだけ安全だ。

うさぎ先生のアドバイス

[illegible]
フロペラがひだりまわりなら上から、
みぎまわりなら下からまわりこもう。

うさぎ先生のアドバイス

ヘリリンをたてにして、
バネとバネのあいだにねじこもう。
あとはすすみたい方向に
✚ボタンをいれつづけると、
たいていはうまく上にぬけられるはずだ。

うさぎ先生のアドバイス

バネ地帯は、
どんなに気を
つけていても、
はじかれているあいだに
ダメージを
うけてしまうことがある。
どうしようもないので、
あきらめるか、
やりなおすかしよう。

うさぎ先生のアドバイス

この通路にでたとき、
フロペラの回転方向が
みぎまわりだったら、
そばのバネに
1回だけ当てて、
ひだりまわりに
なおしておこう。

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生(せんせい)	00'36"90
	うさぎ名人(めいじん)	00'31"35
ふつう	うさぎ先生(せんせい)	00'45"55
	うさぎ名人(めいじん)	00'36"85

ここ、マリリンみ〜っけ!

◎回転(かいてん)
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

氷の国（こおりのくに）1

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'30"55
	うさぎ名人	00'21"85
ふつう	うさぎ先生	00'33"25
	うさぎ名人	00'17"85

とれるパーツ

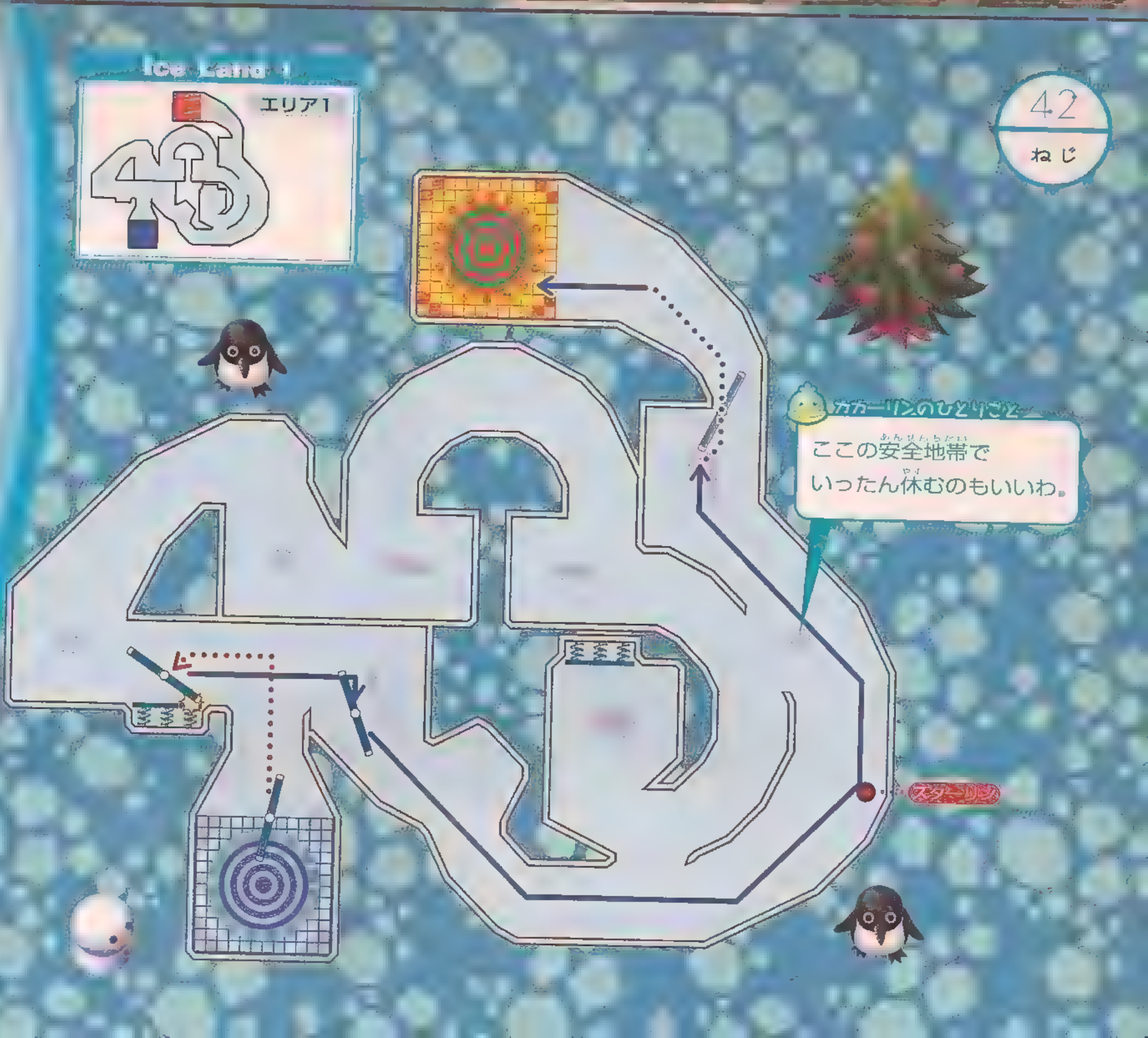
スターリン

◎回転（かいてん）

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい





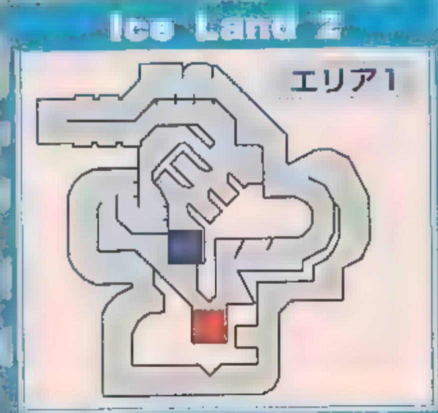
氷の国2

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	00'31"25
	うさぎ名人	00'26"66
ふつう	うさぎ先生	00'39"30
	うさぎ名人	00'25"80

とれるパーツ

キラリン



◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

氷(こおり)の国(くに) 3

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生(せんせい)	01'01"90
	うさぎ名人(めいじん)	00'55"05
ふつう	うさぎ先生(せんせい)	01'19"80
	うさぎ名人(めいじん)	01'01"10

こんなとこに ポコリン いたぞ!

◎回転(かいてん)

みぎ　ひだり

◎スピード

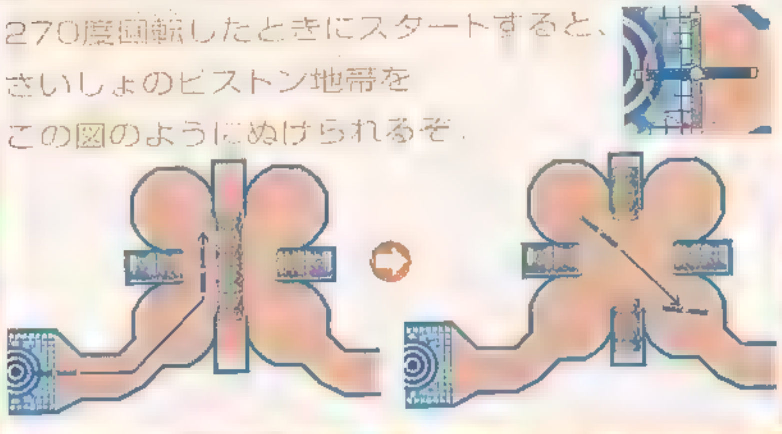
ふつう　はやい　もっとはやい



キカイの国(くに) 1



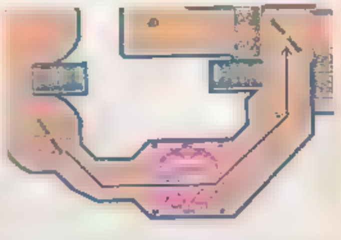
このステージがはじまってからプロペラが
270度回転したときにスタートすると、
さいしょのピストン地帯を
この図のようにぬけられるぞ。



一度、左のほうにいって
バネでプロペラの回転方向を逆にしないと
ゴールエリアまえのほそい通路がぬけられない。
ピストンが上がった隙間をみはからって
タイミングよくとおりぬけよう



さいしょのピストン地帯を
ぬけたらすぐ、
このタイミングまで
まってから動きだせば、
一気にここまでこられるぞ。

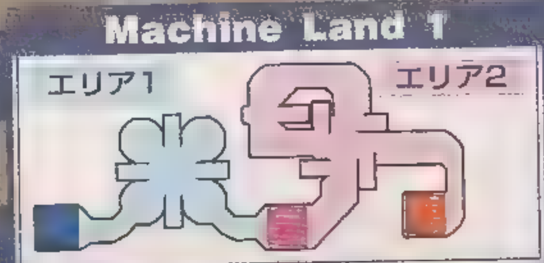


レコードタイム

やさしい	うさぎ先生(せんせい)	00'37"30
	うさぎ名人(めいじん)	00'31"45
ふつう	うさぎ先生(せんせい)	01'00"75
	うさぎ名人(めいじん)	00'51"31

とれるパーツ

ニョロリン



◎回転(かいてん)



◎スピード



キカイの国2

レコードタイム

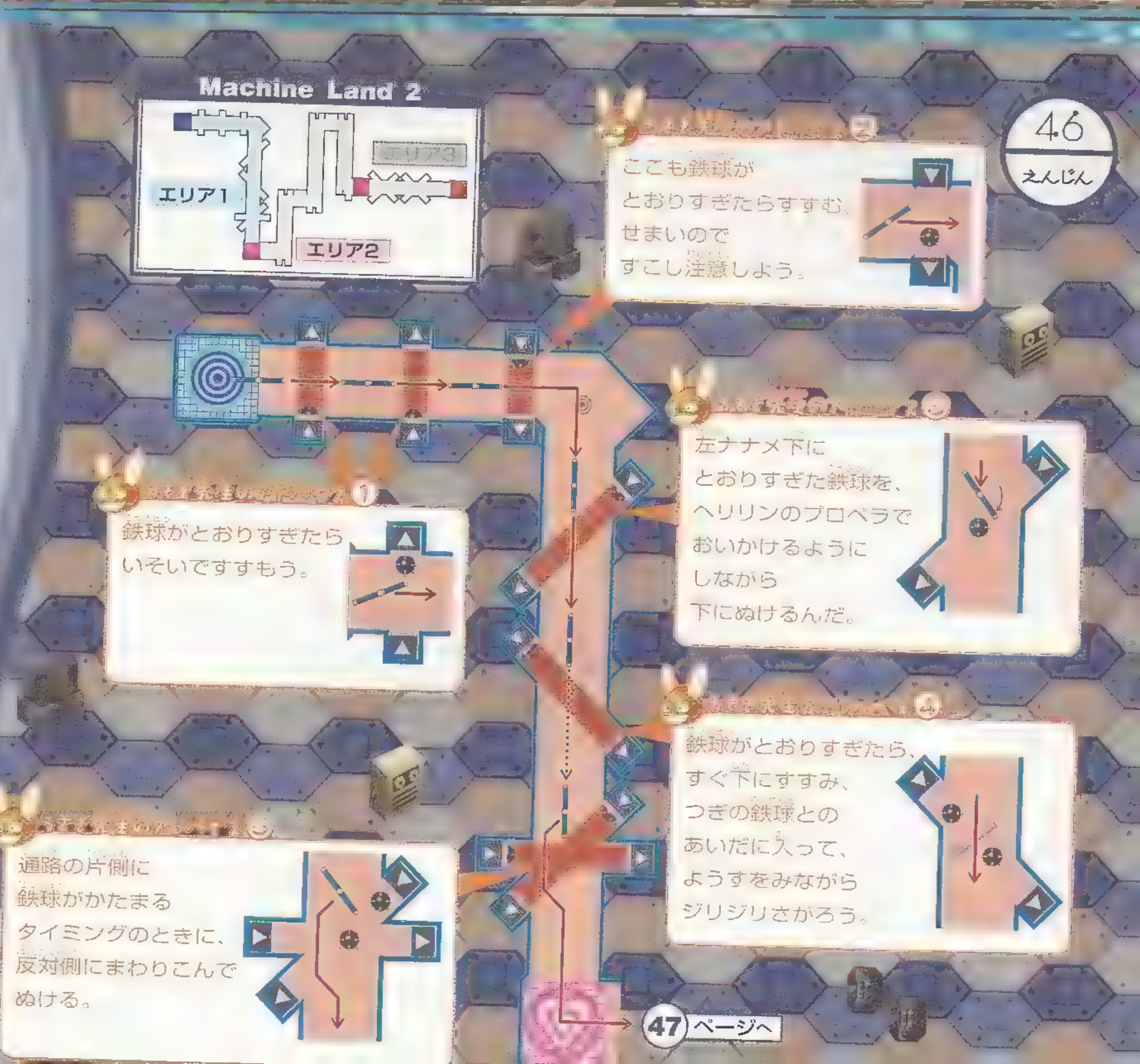
やさしい	うさぎ先生	00'57"45
	うさぎ名人	00'50"70
ふつう	うさぎ先生	01'20"55
	うさぎ名人	01'16"15

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい



鉄球がとおりすぎたらいそいですすもう。

ここも鉄球がとおりすぎたらすすむ。せまいのですこし注意しよう。

左ナナメ下にとおりすぎた鉄球を、ヘリリンのプロペラでおいかけるようにしながら下にぬけるんだ。

鉄球がとおりすぎたら、すぐ下にすすみ、つぎの鉄球とのあいだに入って、ようすをみながらジリジリさがろう。

通路の片側に鉄球がかたまるタイミングのときに、反対側にまわりこんでぬける。

47ページへ

キカイの国②

とれるパーツ

シュリリン

◎回転

みぎ　ひだり

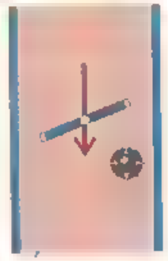
◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

うさぎ先生のアドバイス⑦

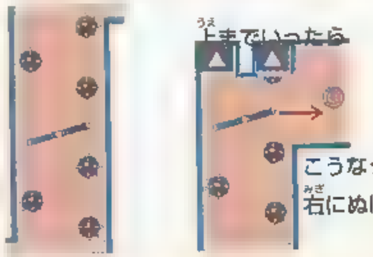
右、左と交互に一定間隔で上から鉄球がころがってくるので逆側によりながらよける。プロペラがたてにちかい角度で鉄球のよこをぬけられるように、スピードを調節しながら大きく一気に移動しよう。

下にむかう右側の鉄球のあとをおいかけるようにさがる。左側の鉄球があがってきたら、とまったりもどったりしながらやりすごそう。

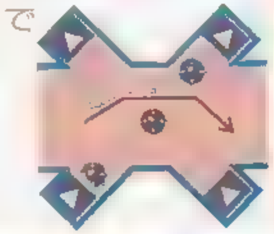


46ページから

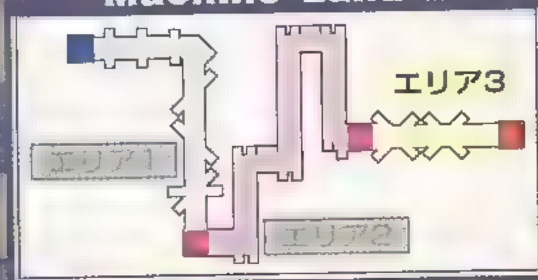
下からころがってくる鉄球は、3つが1セットになっている。1セットと1セットのあいだのスキマに入りこんで、いっしょに上にあがっていこう。



右ナナメ下からあがってくる鉄球を、上からまわりこむかんじでよけつつぬけよう。

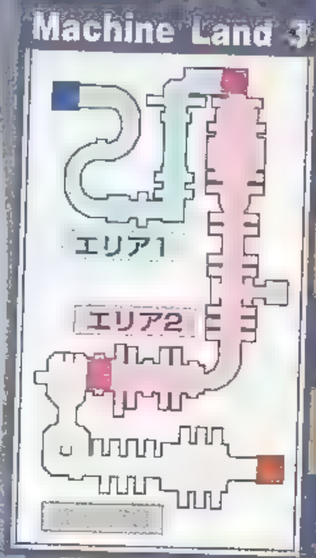


Machine Land 2



キカイの国3







レコードタイム

やさしい	うさぎ先生	01'24"85
	うさぎ名人	01'09"10
ふつう	うさぎ先生	01'44"76
	うさぎ名人	01'32"90

やあ、ピカリンおまたせ!

◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

大砲がはじめてでてくるぞ。
ふくらんだあとに
ヘリリンのいたところめがけて
タマをうってくるので、
ひきつけてかわすか、
たちどまらずに
一気にとおりぬけてしまおう。

どちらのピストン地帯も、
この図の状態になったとき、
下のほうに一直線に
ぬけられる穴ができる。
ヘリリンを水平にして
一気にぬけるんだ。

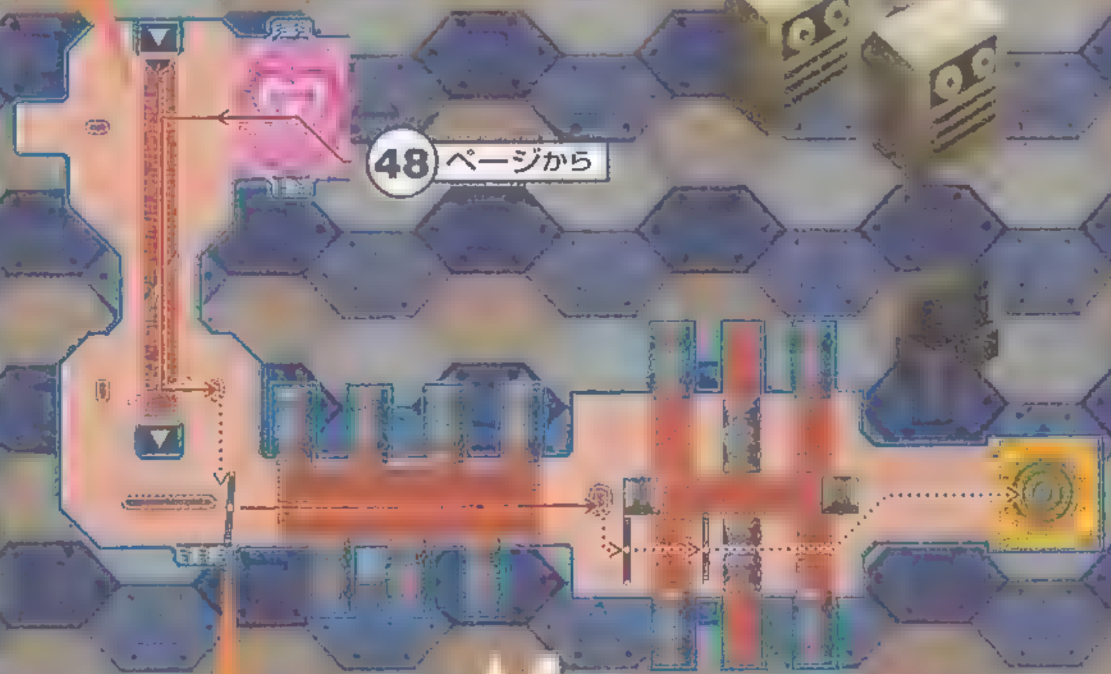
いきおいあまって
ピストンに
つっこまないようにな。

鉄球のスピードが
速いので注意だ。

49ページへ

キカイの国③

スピードの速い鉄球がとおりすぎたら、
そのあとをすぐにおいかけて
すばやくキケンな場所をとおりぬけること。



◎回転

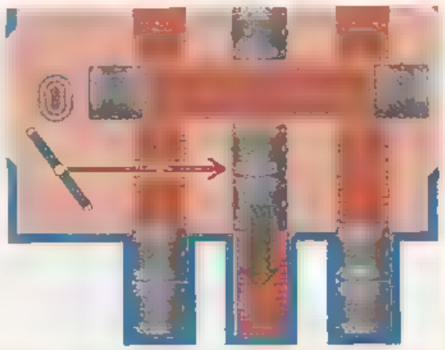
みぎ　ひだり

◎スピード

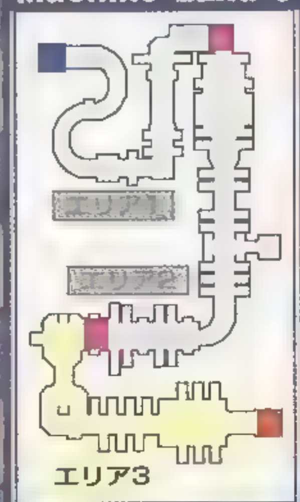
ふつう　はやい　もっと はやい

ここでいったんとまって、
目のまえのピストンがひらきだしたら
すこしずつすすもう。

図の位置でまって、
まんなかのピストンが上にあがって、
さがりだした瞬間にいそいですすむと、
うまいタイミングで
ピストンのあいだに入れるぞ。



Machine Land 3



おばけ城(じょう)①

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生(せんせい)	01'03"50
	うさぎ名人(めいじん)	00'55"35
ふつう	うさぎ先生(せんせい)	01'45"61
	うさぎ名人(めいじん)	01'25"21

とれるパーツ

ヤリリン

◎回転(かいてん)
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい



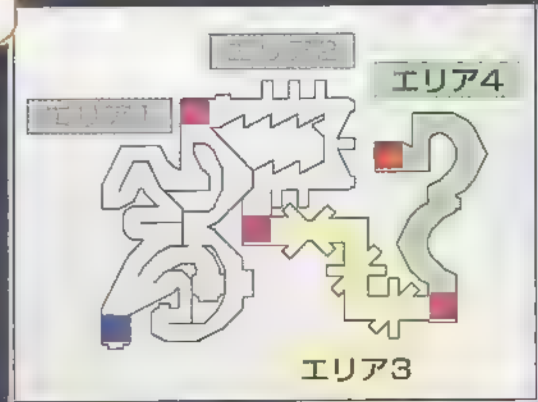
おばけ城①

◎回転（かいてん）
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

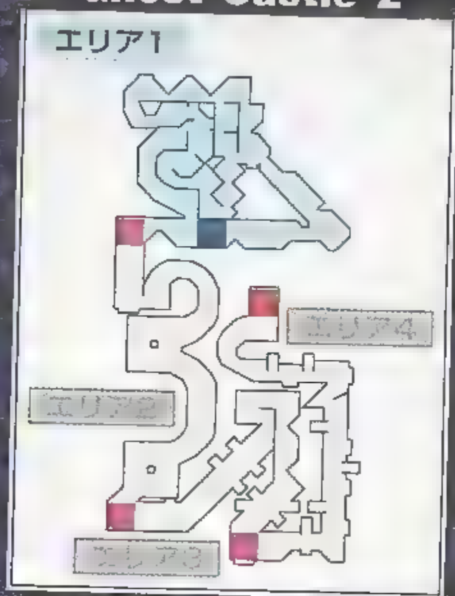


Ghost Castle 1



おばけ城(じょう)2

Ghost Castle 2



うさぎ先生のアドバイス 1

このステージはコースがとても長いので、マップをよくみてルートをしっかり覚えておこう。

うさぎ先生のアドバイス 2

ここは、なるべくぎりぎり左によせるといいぞ。

うさぎ先生のアドバイス 3

プロペラが、たてになるまでまってからすすもう。



53 ページへ

レコードタイム

やさしい	うさぎ先生(せんせい)	01'56"00
	うさぎ名人(めいじん)	01'35"45
ふつう	うさぎ先生(せんせい)	02'26"90
	うさぎ名人(めいじん)	02'12"80

とれるパーツ

ヒマワリン

◎回転(かいてん)

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

おばけ城②



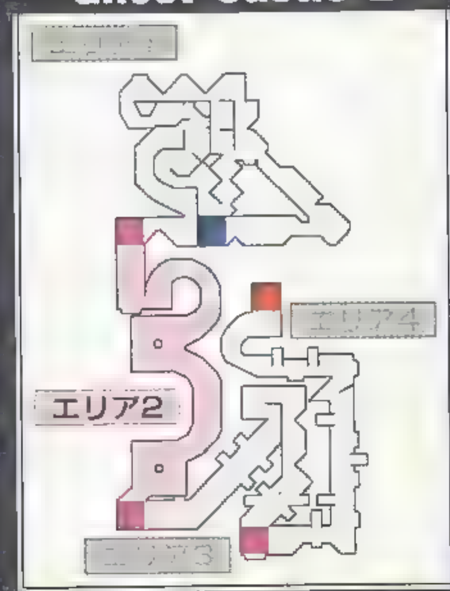
52ページから

大砲のない側を
大きくまわることで
いっぺんにねらわれることを
さけられるんだ。

◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

Ghost Castle 2



54ページへ

おばけ城②

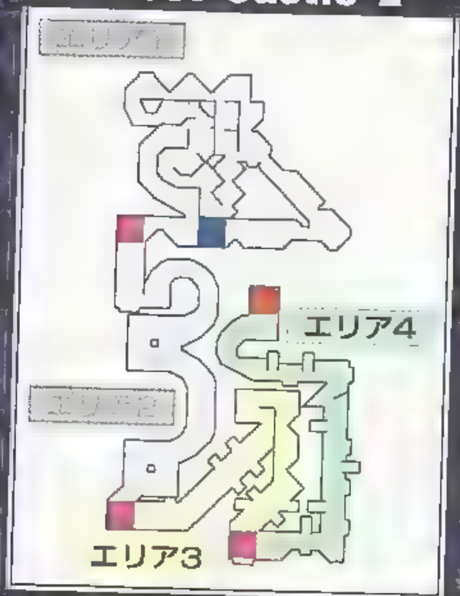
◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

Ghost Castle 2



53ページから



ここもピストンがしまってしまう。
プロペラの両端を交互に当てて
チャンスをまつ。でていくときに、
プロペラをみぎまわりにしておかないと、
先の通路をぬけられないので
気をつけるんだ。

ここのピストンは
しまっている
時間が長い。
先にすすめないときは、
すぐそばのバネに
プロペラの
両端を交互に当てながら
ピストンが
ひらくまでまとう。

おばけ城(じょう)③

うさぎ先生のアドバイス①

スピードアップしたり、ダウンしたり、
回転方向を逆にしたり……。
ルートをよくみてしんちょうにすすもう。

うさぎ先生のアドバイス②

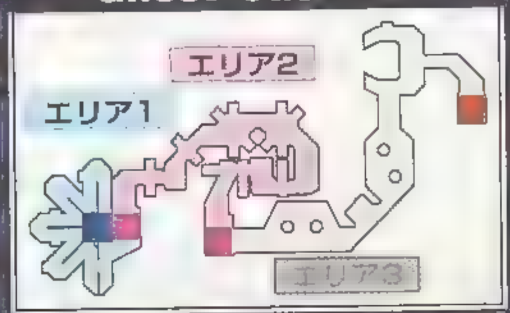
ここの鉄球が目の前をとおりすぎた瞬間に
すすみだせばルートどおりにぬけられるぞ。



うさぎ先生のアドバイス③

このピストンが
うしろにさがった瞬間に、
プロペラを
バネにぶつけて
そのまま下の通路に
いそいでぬけよう。

Ghost Castle 3



レコードタイム

やさしい	うさぎ先生(せんせい)	01'30"60
	うさぎ名人(めいじん)	01'10"00
ふつう	うさぎ先生(せんせい)	01'57"00
	うさぎ名人(めいじん)	01'42"85

◎回転(かいてん)
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

おばけ城(じょう)③

やっと ヒヨコリンもみっけ!

◎回転(かいてん)

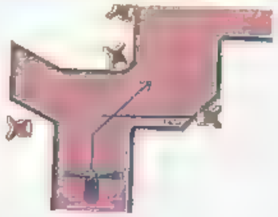
みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっと はやい

うさぎ隊長のアドバイス

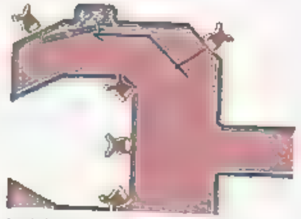
ここの大砲地帯はとおりぬけるだけでも、かなり難しい。何度も練習しよう。



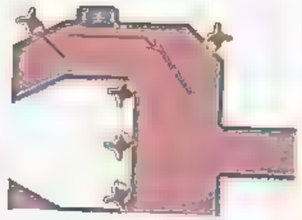
1 安全地帯(あんぜんちたい)でまち、右(みぎ)の大砲(たいほう)のタマがとんできたら交差(こうさ)するように上(うえ)へとすすむ。



2 この位置(いち)まですすんでいったんとまる。すぐ右上(みぎうえ)の大砲(たいほう)をひきつけて……。



3 うつ直前(ちょくぜん)に左(ひだり)へゴー！バネで回転方向(かいてんほうこう)を逆(ぎゃく)に。どうじに左上(ひだりうえ)の大砲(たいほう)をひきつける。



4 この位置(いち)までもどってとまる。まわりにあるほとんどの大砲(たいほう)をひきつけておいて……。



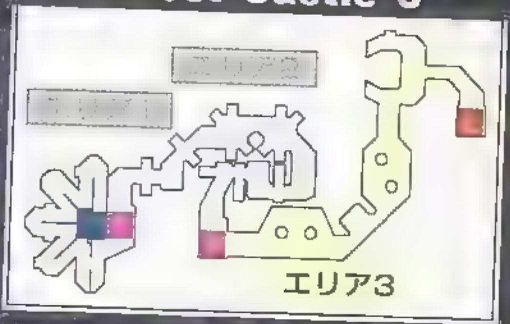
5 いっせいにうってくるので、下(した)ににげて、すぐにきりかえしてゴールエリアのほうへ。



55ページから



Ghost Castle 3

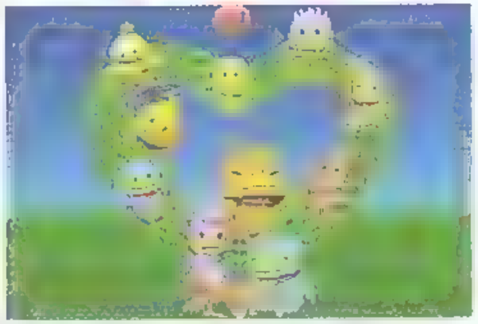




そして旅のおわり

おばけ城3をクリアできると、クルリンはカカーリンのまつ我が家にかえります。長かったクルリンの冒険もおしまいです。

このとき10人いる弟妹たちがみんなそろっていればエンディングがはじまります。



各ワールドをクリアするたびに
それまでにみつけた弟妹を
確認することができます。
全員みつけていれば、
おばけ城3をクリアしたときに
こうなっているはずです。



弟妹がそろっていても
そろっていなくても、
おばけ城3をクリアすると
デモやエンディングがおわったあと
ファイルに「ぼうけんおわり」の
マークがつきます。

弟妹が1人でもたりないと、カカーリンにもう一度さがしてくるようにたのまれます。





「なにかわすれてるきがするなあ」
というメッセージは
パーツや弟妹をとりわすれた
ステージででます。
クリアしたステージにもどって
たりない弟妹をさがしにいきましょう。

ちなみにヘリリンのパーツはぜんぶ
あつめてもあつめなくても
エンディングに影響はありません。

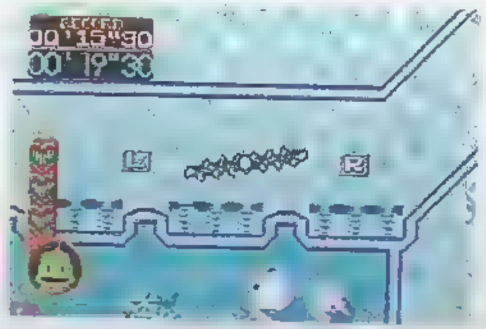


カッコイイヘリリンに整備しよう

「ぼうけん」モードでパーツを手に入れると、「せいび」モードか、ポーズメニュー中の「せいび」でヘリリンのプロペラの形や色をかえることができます。また、みつけた弟妹をヘリリンに乗せることもできます。ヘリリンを整備しても、とくになにかがおこるわけではないのですが、自分のお気にいりのヘリリンでプレイすればもっと楽しくなりますよ。整備したヘリリンは「ぼうけん」「れんしゅう」「ちょうせん」の3つのモードでつかえます。



「せいび」モードでは、
みつけたパーツや弟妹たちに
カーソルをあわせてAボタンで変更、
そのあと「決定」を選べばオーケーです。
弟妹たちは一度に10人まで
乗せられます。



ポーズメニュー中の「せいび」では
Lボタンでプロペラの形を、
Rボタンでプロペラの色を
かえられます。変更したあとは
BボタンかSTARTボタンで
ゲームにもどります。

色をかえるためのパーツ



みずいろえのぐ　あかえのぐ　あおえのぐ
みどりえのぐ　ぴかぴかえのぐ　か　ふるえのぐ

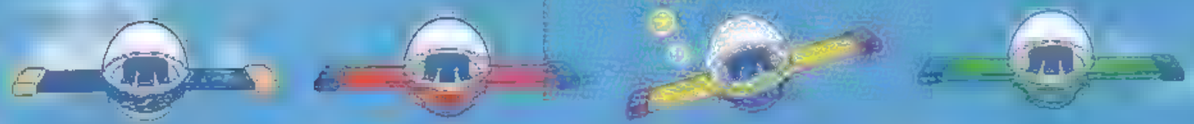
形をかえるためのパーツ



ヘリリン　クニャリン　ハーフリン　ネジリン　トゲリン　ハートリン　ハナリン　クサリン
マルリン　スターリン　キラリン　ニョロリン　シュリリン　ヤリリン　ヒマワリン

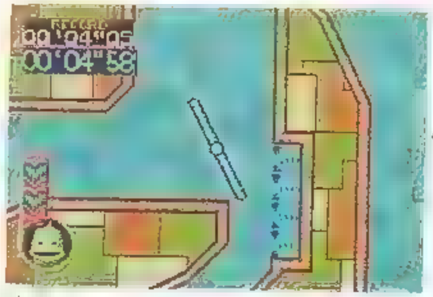
めざせ！エースヘリリン乗り

まにある その3



ちょうせん／たいせんモード攻略(こうりゃく)

ちょうせん





「ちょうせん」モードで選べるポーズメニュー

マップをみる	✚ボタンでマップをみわたすことができます
やりなおす	そのステージをさいしょからやりなおします
せいび	ヘリリンの色や形をかえます (➡58ページ)
やめる	そのステージをぬけて、ステージ選択画面にもどります

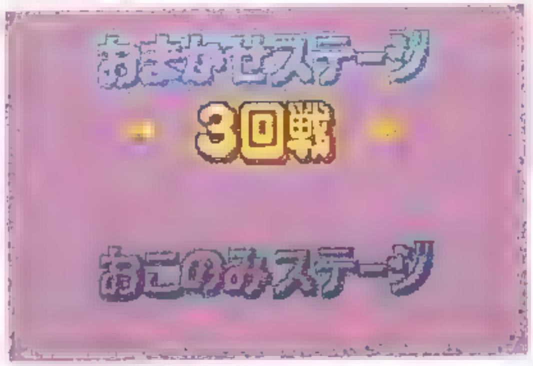
たいせん

「たいせん」モードで選べるポーズメニュー

やりなおす	そのステージをさいしょからやりなおします
やめる	その勝負をやめて、ステージの選択にもどります

たいせんモードのやりかた

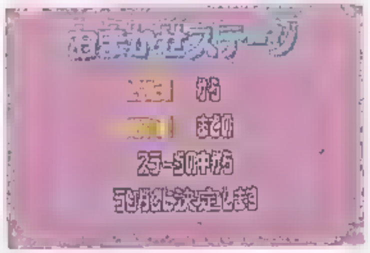
①ステージの選択



2種類の選択方法から好きなほうを設定します。

●おまかせステージ

3回戦、5回戦、7回戦、無制限から試合回数を決め、つぎにどのレベルからステージを選ぶかを設定しておくと、そのなかからコンピュータが対戦するステージを自動的に決定します。



●おこのみステージ

1試合ごとに好きなステージをプレイヤーが決定します。おなじステージをつづけて選ぶこともできます。試合回数に限度もないので、心ゆくまで対戦できます。

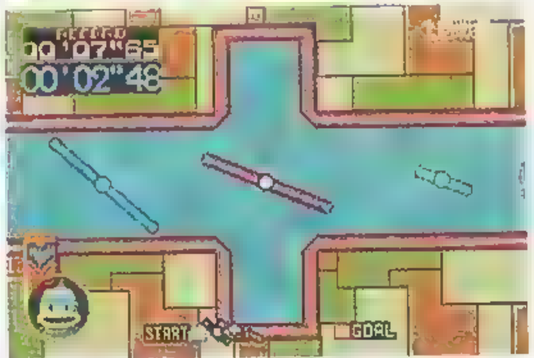


②ハンディキャップの設定



プレイヤーごとにヘリリンの長さ(14段階)と、ハートメーターの数(1～3つ)を設定します。初心者はヘリリンの長さを短くしてハートを3つにするといいでしょう。反対にうまい人どうしの対戦ではハートの数をへらすと熱いバトルを楽しめます。ハンディキャップを設定後、全員がAボタンをおすと対戦がはじまります。

③対戦はじめ！



よーい、どんのかけ声で全プレイヤーがいっせいにゴールエリアをめざします。他のプレイヤーのヘリリンにぶつかることはありません。ハートがなくなってしまうとスタートエリアまでもどされて、やりなおしになります。画面下のレーダーで、他のプレイヤーがどのあたりまですすんでいるかを知ることができます。

④ゴール



1人をのこして、全員がゴールすると、そのステージでの勝負はおしまいです。それぞれ、クリアタイムとミスした回数、順位が発表されます。さらにゴールした順位に応じてポイントがもらえます。おまかせステージの場合、設定した回数の試合がおわったとき、ポイントがいちばん多かったプレイヤーが優勝です。

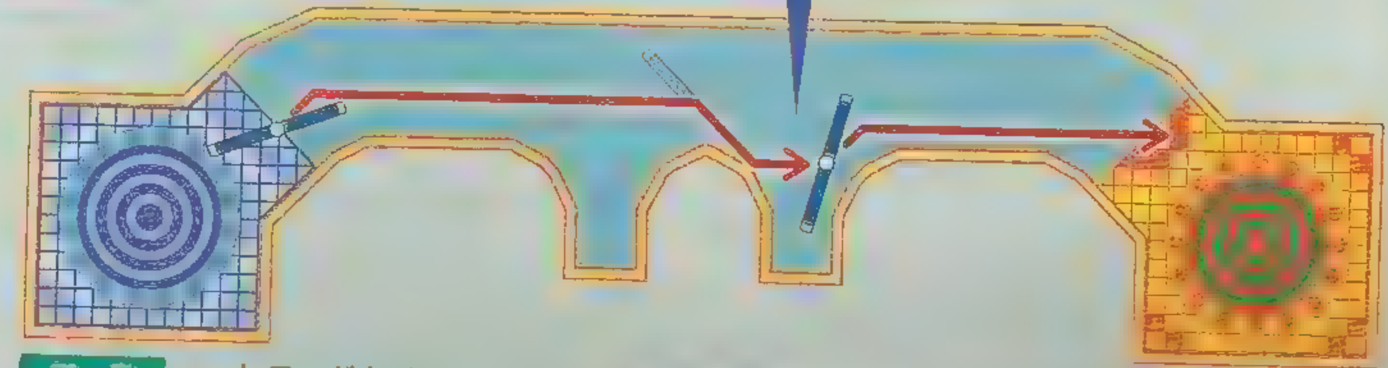
ちょうせんたいせん LV. 1

コース 1

レコードタイム

うさぎ先生	00'06"21
うさぎ名人	00'03"70





がんばって2つ目のくぼみに入ろう。

コース 2

レコードタイム

うさぎ先生	00'07"66
うさぎ名人	00'04"20

ヘリリンは半回転するのに約3秒、
1回転するのに約6秒かかるんだ。
それをふまえて、うさぎ先生や
うさぎ名人のレコードタイムをみると、
回転数から、だいたいどんなルートで
すすんでいるかを予想することができるよ。
これはライバルたちの記録をこえるときに、
とても大切になる情報なんだ。

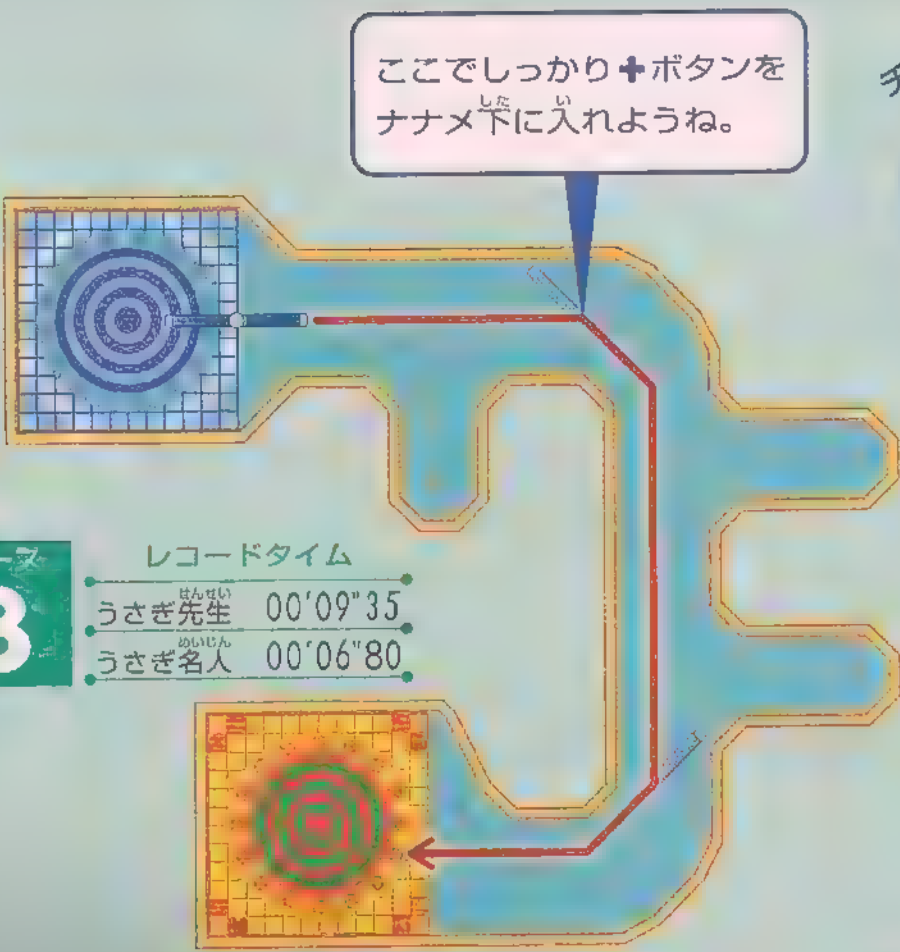


◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい



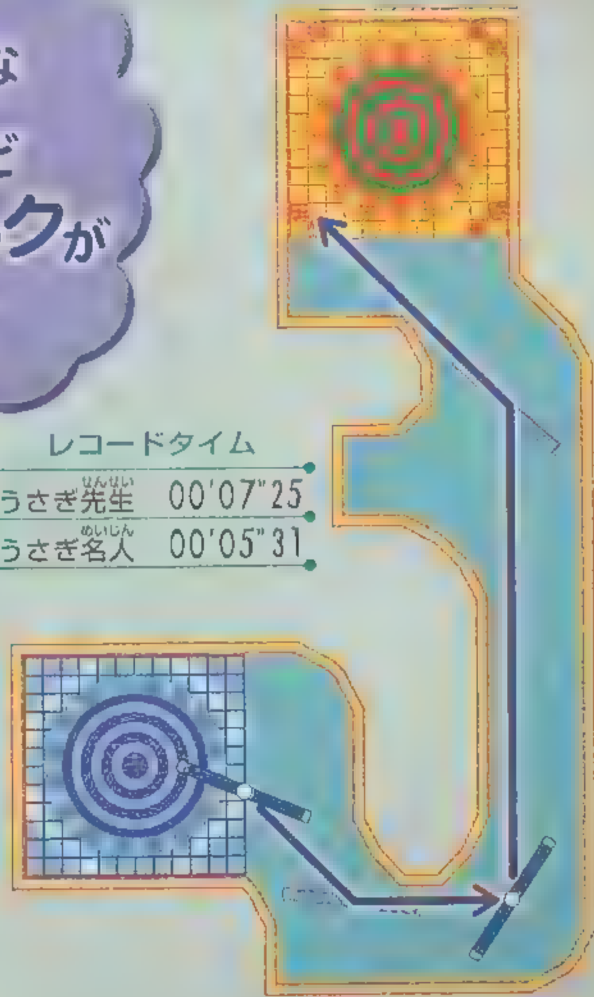
コース **3**

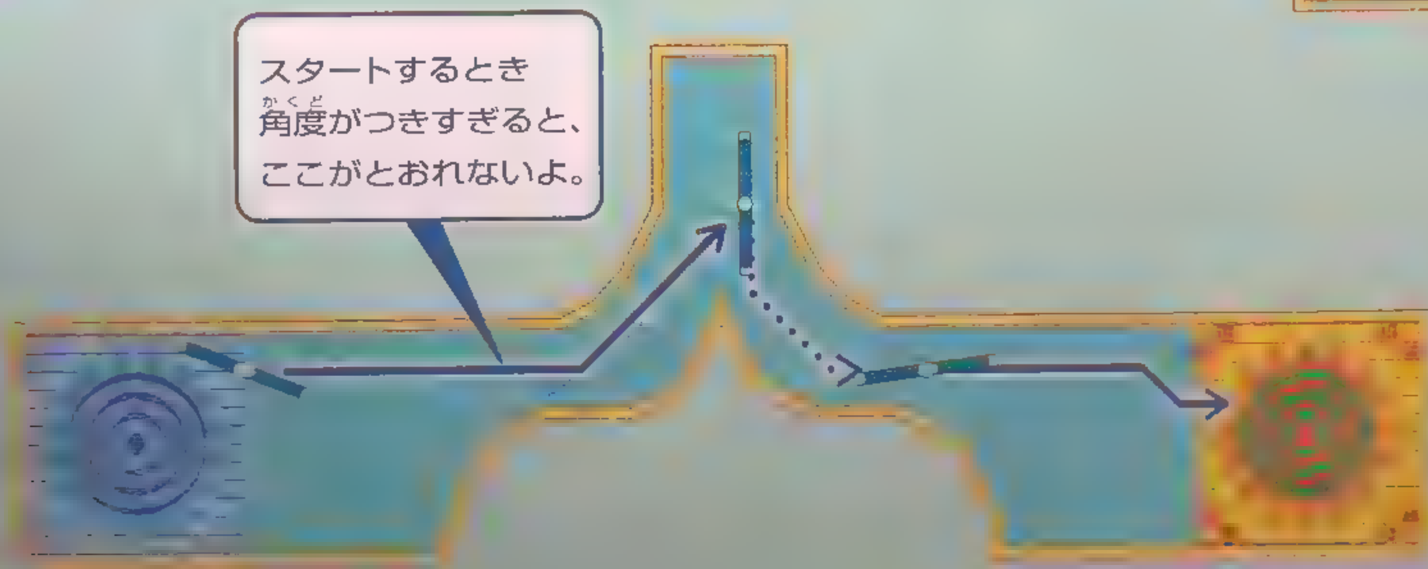
レコードタイム	
うさぎ先生	00'09"35
うさぎ名人	00'06"80



コース **4**

レコードタイム	
うさぎ先生	00'07"25
うさぎ名人	00'05"31



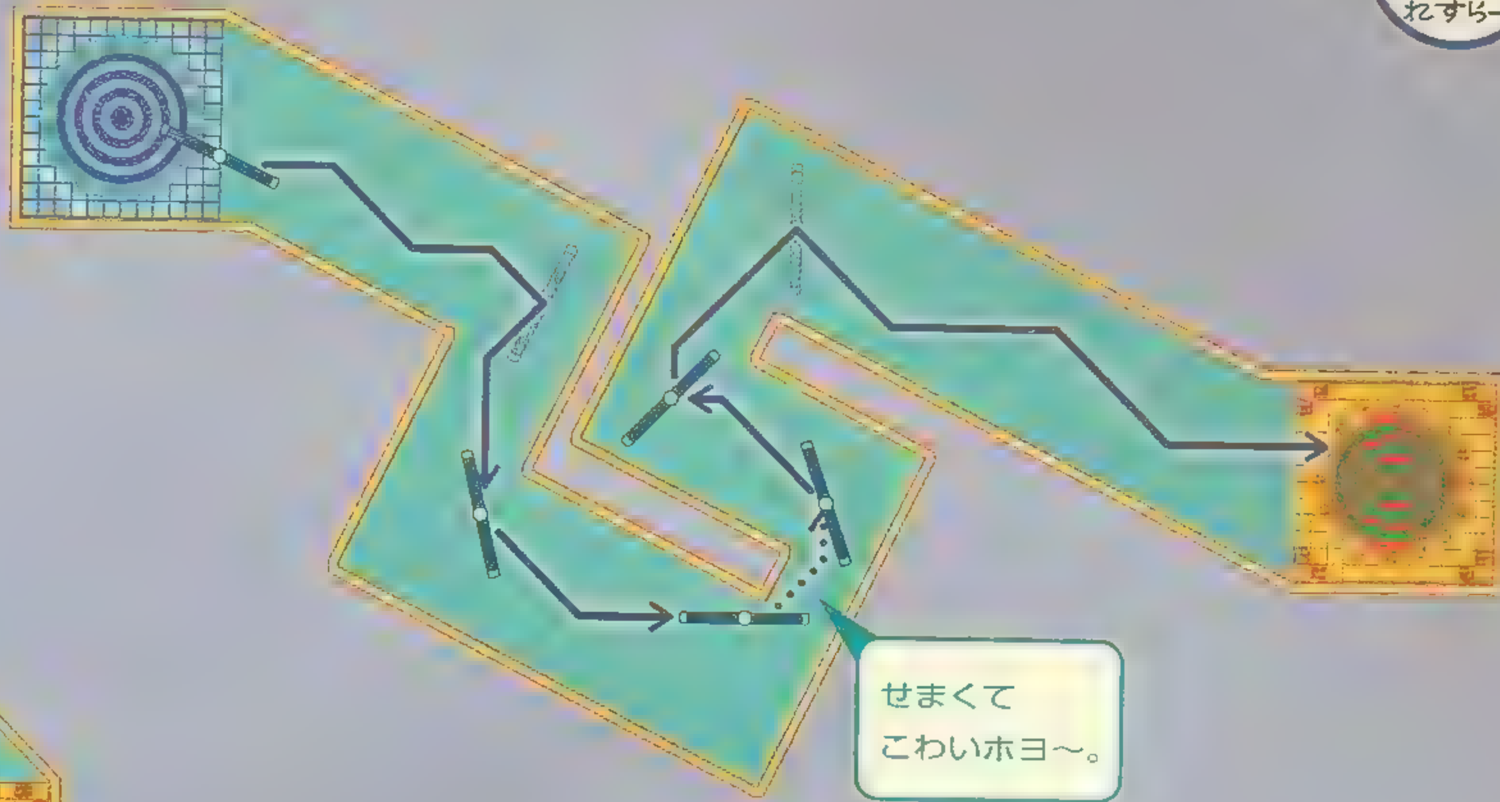


5

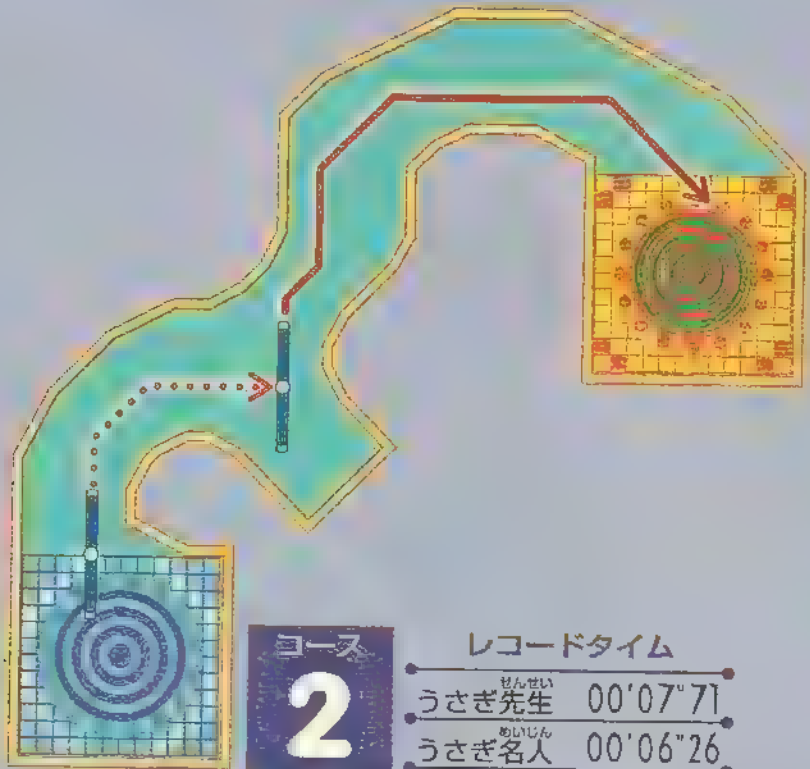
ちょうせんたいせん LV.2

コース 1

レコードタイム	
うさぎ先生(せんせい)	00'11"55
うさぎ名人(めいじん)	00'10"70



コース 2



レコードタイム	
うさぎ先生(せんせい)	00'07"71
うさぎ名人(めいじん)	00'06"26



クネクネしたコースがおおい

◎回転(かいてん)
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

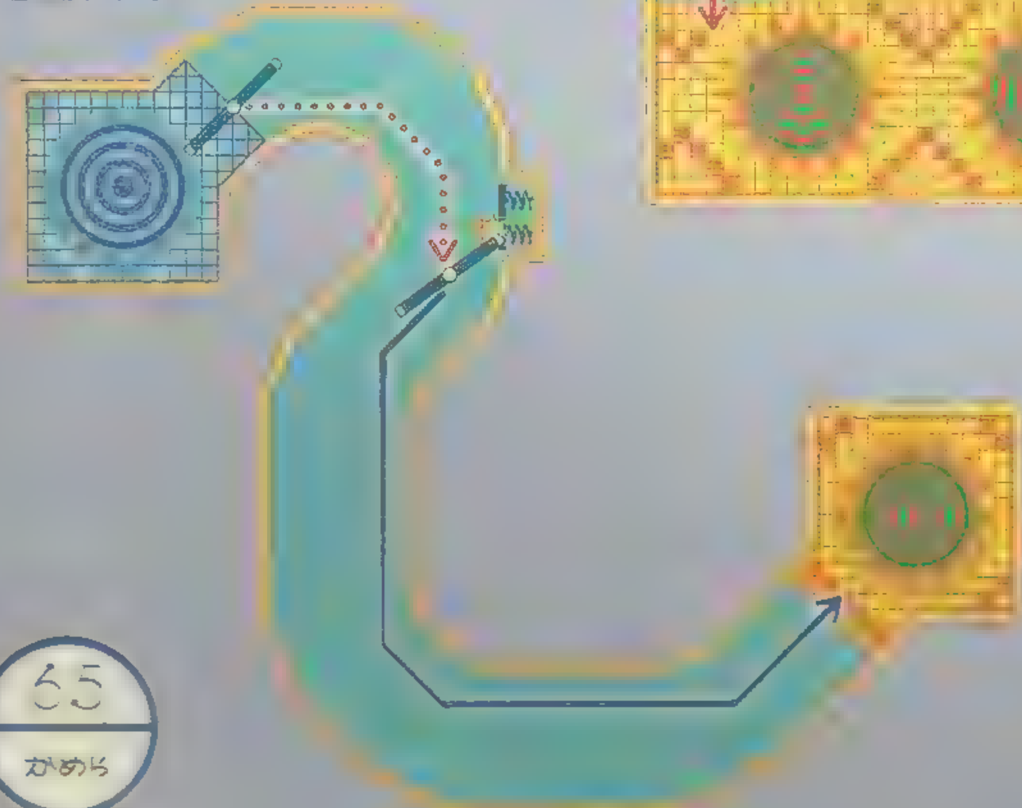
コース 3

レコードタイム	
うさぎ先生	00'08"01
うさぎ名人	00'05"50



コース 4

レコードタイム	
うさぎ先生	00'09"66
うさぎ名人	00'06"76





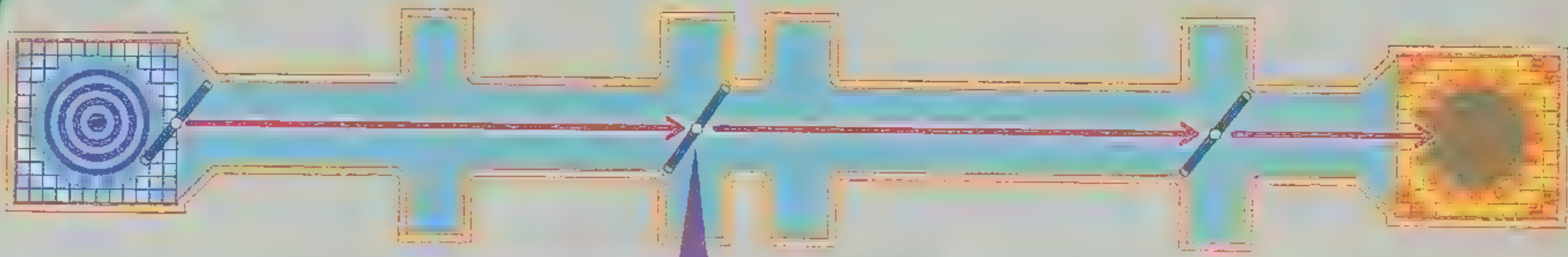
コース 5

レコードタイム	
うさぎ先生	00'09"41
うさぎ名人	00'07"36

ちょうせんたいせん LV.3

コース 1

レコードタイム	
うさぎ先生	00'13"10
うさぎ名人	00'10"36



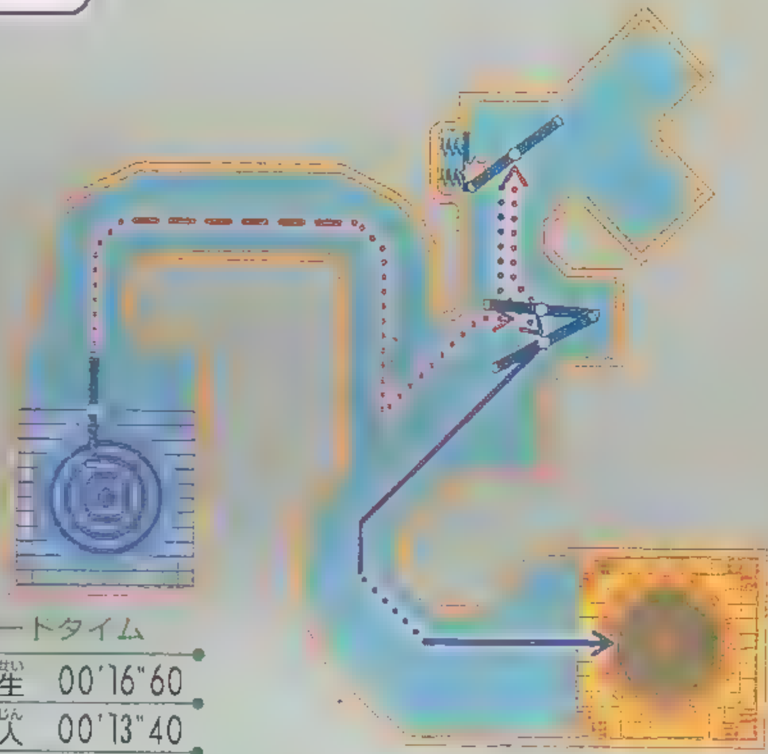
ピタっとまんなかにとまらないとぶつかっちゃう。

コース 2

レコードタイム	
うさぎ先生	00'15"06
うさぎ名人	00'13"90

プロペラをたてにしてバネにぶつけよーね。

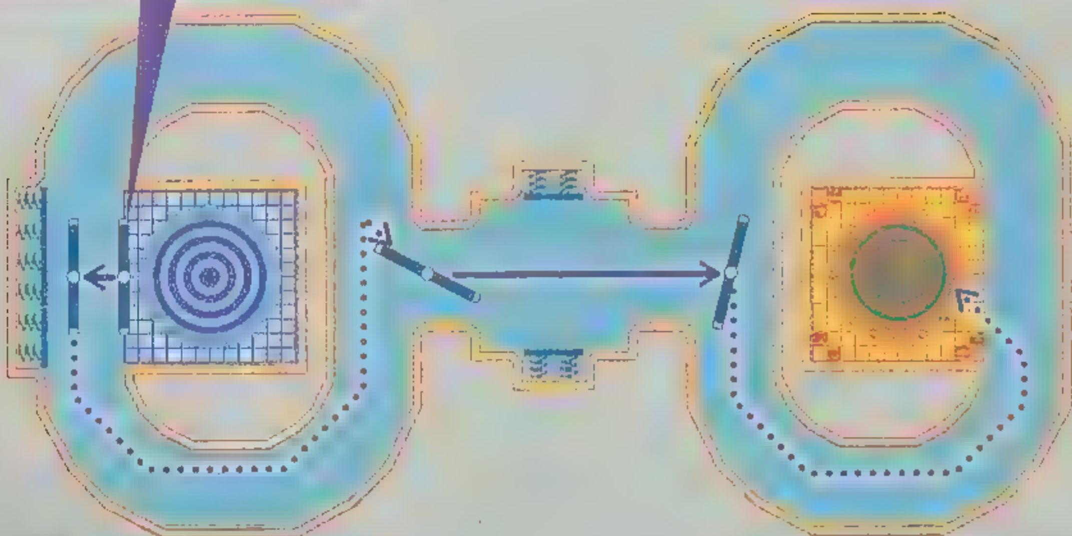




コース 3

レコードタイム	
うさぎ先生	00'16"60
うさぎ名人	00'13"40

プロペラがたてになったら、
いきおいよくはっしん！
あとはカーブにそって
ゆっくりすすもう。

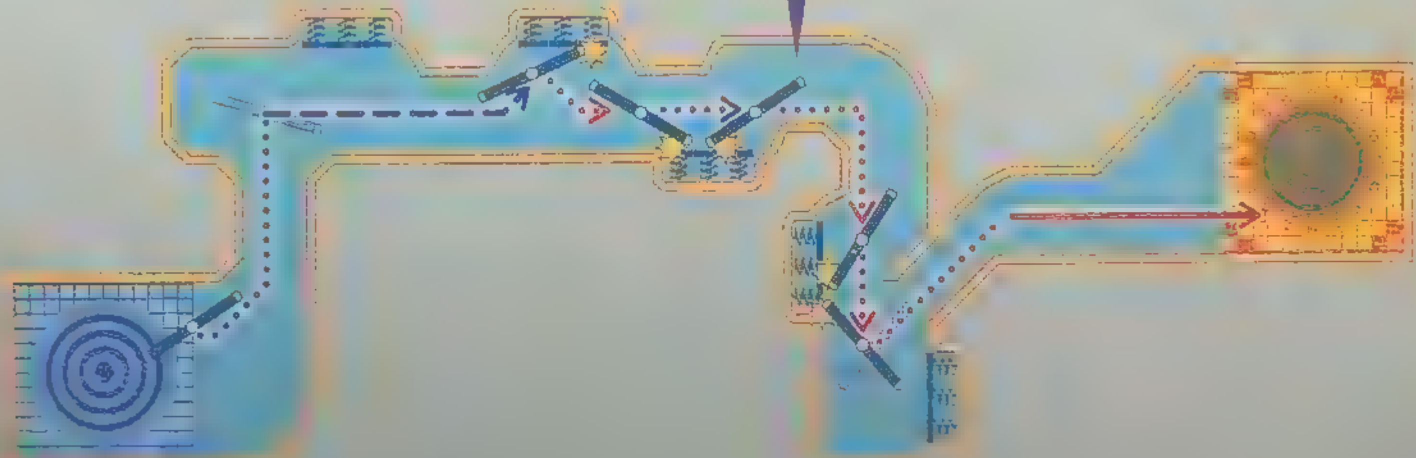


コース 4

レコードタイム	
うさぎ先生	00'12"00
うさぎ名人	00'10"95



2回バネに当てて
その先のカーブをうまーくまがろう。



コース 5

レコードタイム

ちょうせんたいせん LV.4

1

レコードタイム

うさぎ先生（せんせい）	00'17"46
うさぎ名人（めいじん）	00'10"60

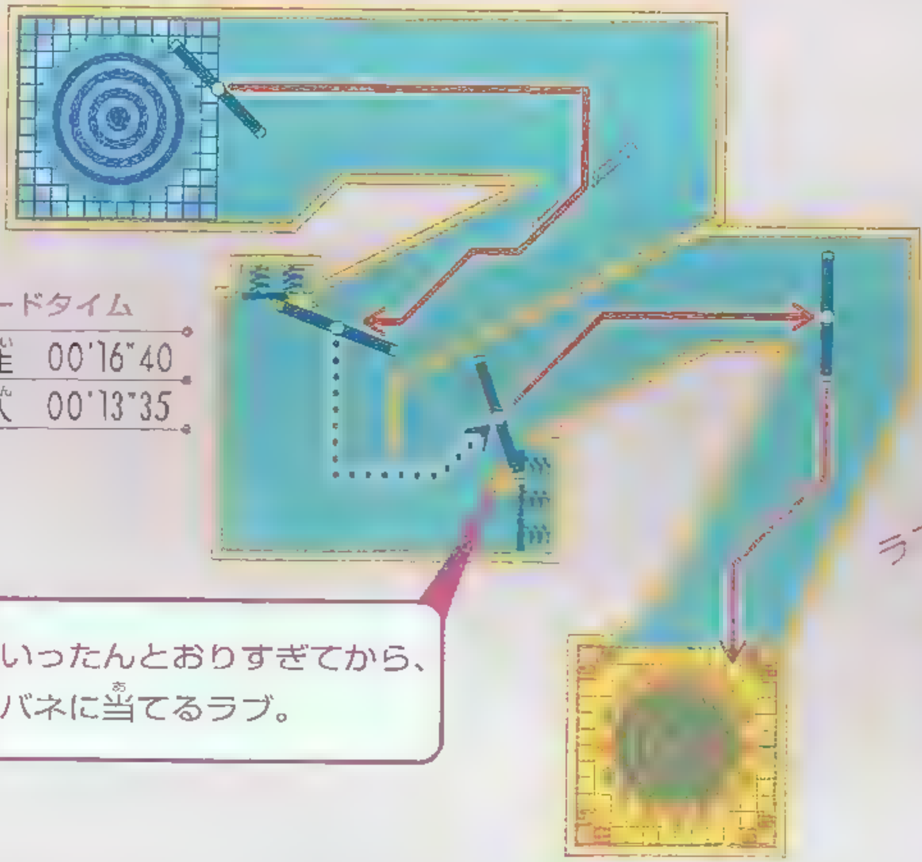


スタートからここまでササッとくるラブ。

2

レコードタイム

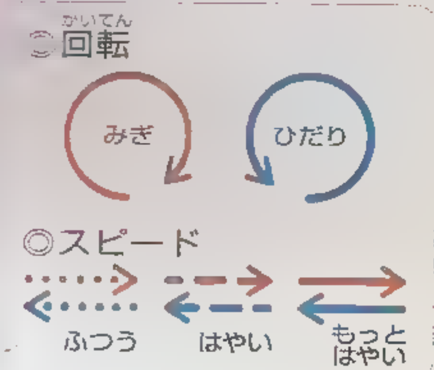
うさぎ先生（せんせい）	00'16"40
うさぎ名人（めいじん）	00'13"35



いったんとおりすぎてから、バネに当（あ）てるラブ。



バネのつかいかたが、ポイントラブ～

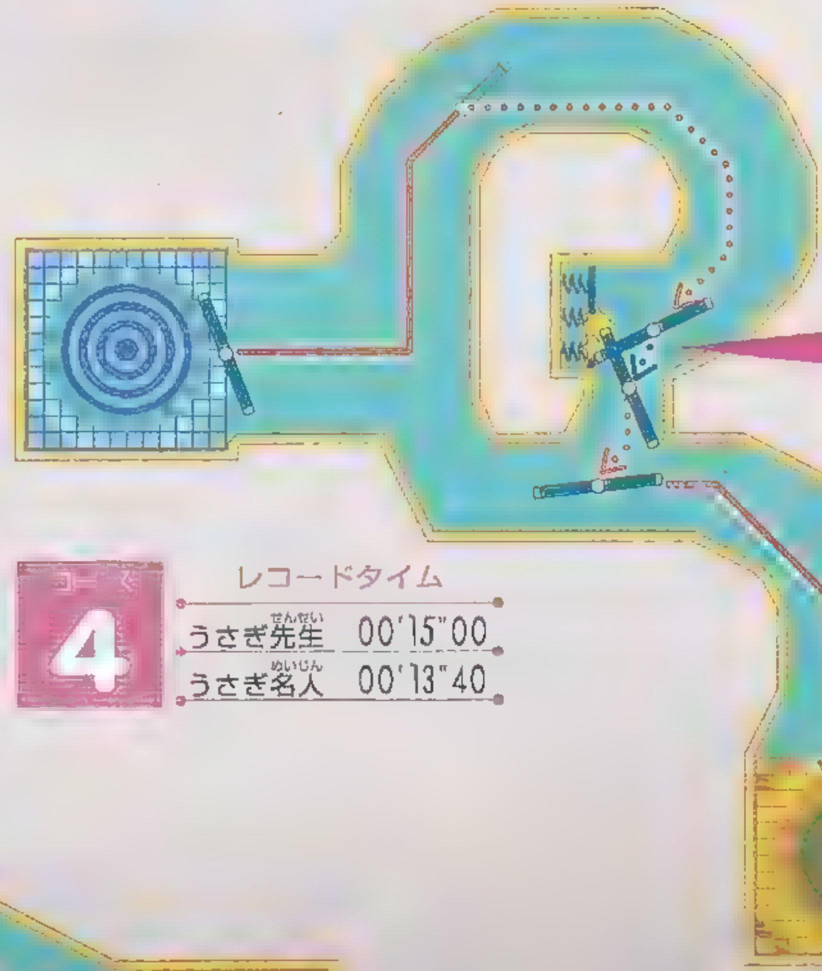


コース 3

レコードタイム	
うさぎ先生(せんせい)	00'07"56
うさぎ名人(めいじん)	00'06"91



通路(つうろ)のまんなかを
まっすぐすすむラブ。



うまく
とおりぬけながら、
2回(かい)バネに
当(あ)てるラブ。

コース 4

レコードタイム	
うさぎ先生(せんせい)	00'15"00
うさぎ名人(めいじん)	00'13"40

コース 5

レコードタイム	
うさぎ先生(せんせい)	00'10"46
うさぎ名人(めいじん)	00'07"61



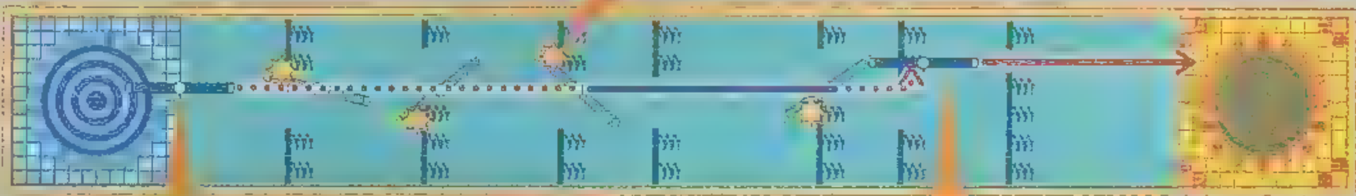
ちょうせんたいせん LV.5

コース1

レコードタイム

うさぎ先生	00'17"90
うさぎ名人	00'10"95

このバネにぶつかったらすぐスピードアップするゲキ！

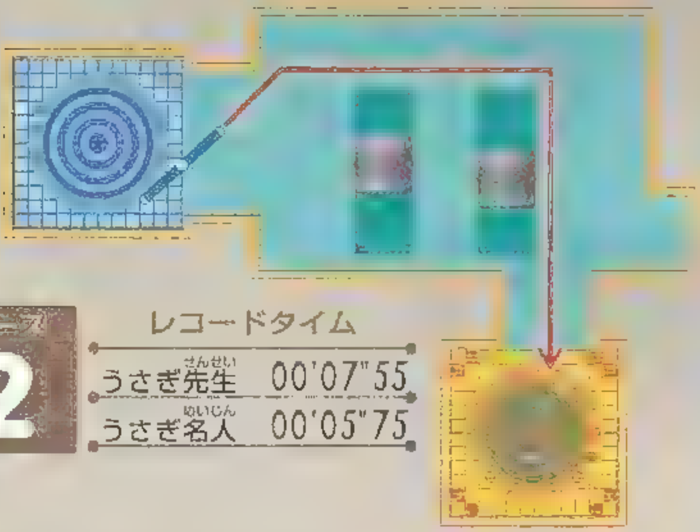


ほんのすこし上からスタートして、そのまま右にすすむゲキ！

このバネに下からヘリリンをめりこませてギュギュ～っとつきすすむゲキ！



コース2



レコードタイム

うさぎ先生	00'07"55
うさぎ名人	00'05"75



◎回転

みぎ　ひだり

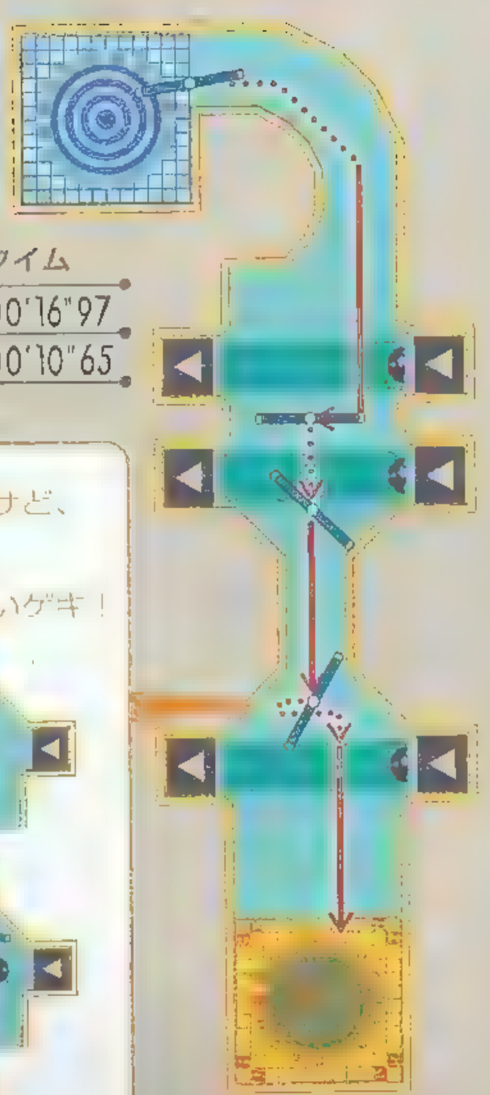
◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

コース 3

レコードタイム

うさぎ先生	00'16"97
うさぎ名人	00'10"65



めんどうだけど、
こうすると
ぶつからないゲキ！



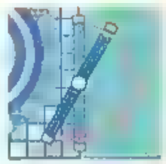
コース 4

レコードタイム

うさぎ先生	00'13"86
うさぎ名人	00'07"50

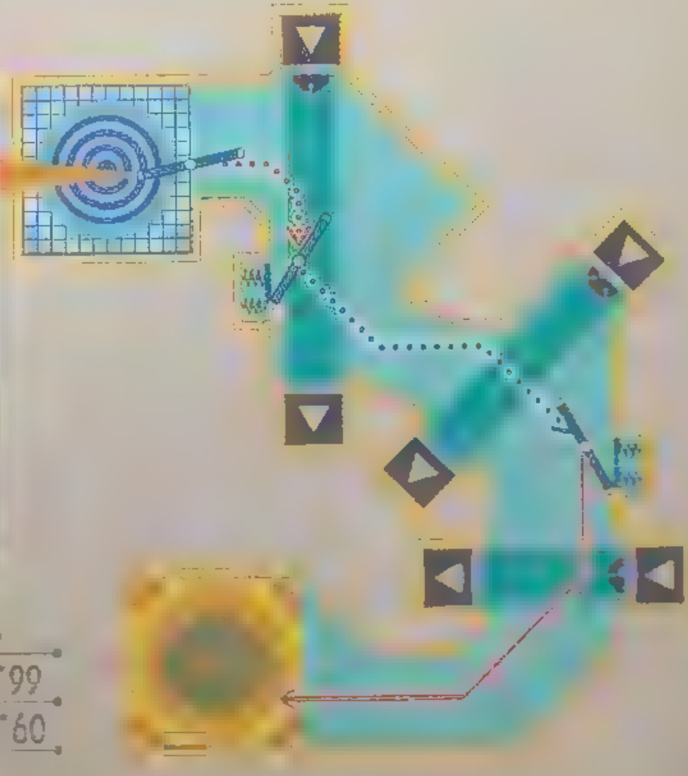


このステージがはじまって、
ヘリリンがここまで回転したら
出発ゲキ！



1つ目の鉄球が
バネのよこまでいったら
出発ゲキ！





コース 5

レコードタイム

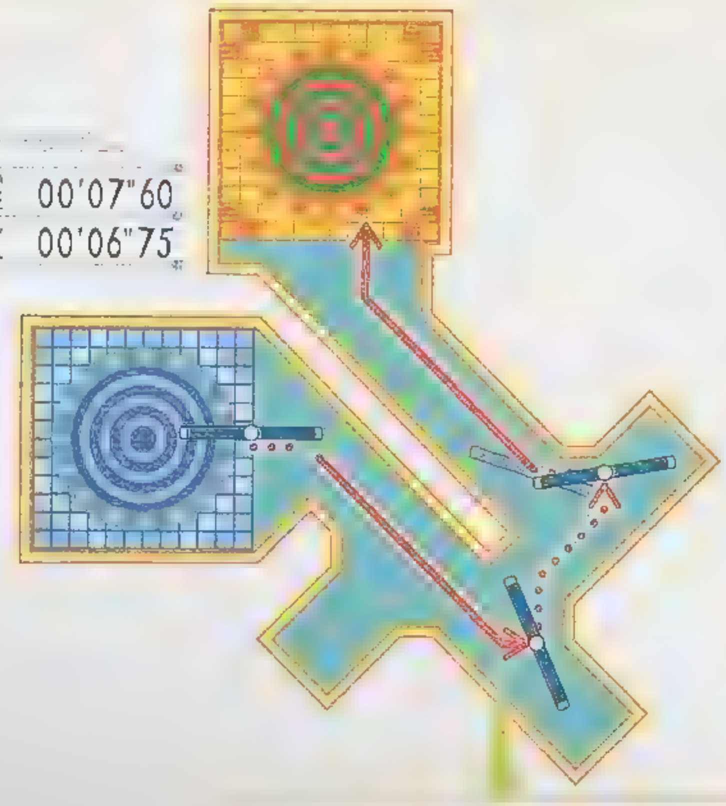
うさぎ先生	00'16"99
うさぎ名人	00'10"60

ちょうせんたいせん

LV. 6

1

うさぎ先生（せんせい）　00'07"60
うさぎ名人（めいじん）　00'06"75



ここでちょっと右（みぎ）によっておくのがポイントフワ～。

2



バネにぶつかったら
すかさず左（ひだり）ナナメ上（うえ）にすすむフワ。

うさぎ先生（せんせい）　00'06"91
うさぎ名人（めいじん）　00'04"30



◎回転（かいてん）

みぎ　ひだり

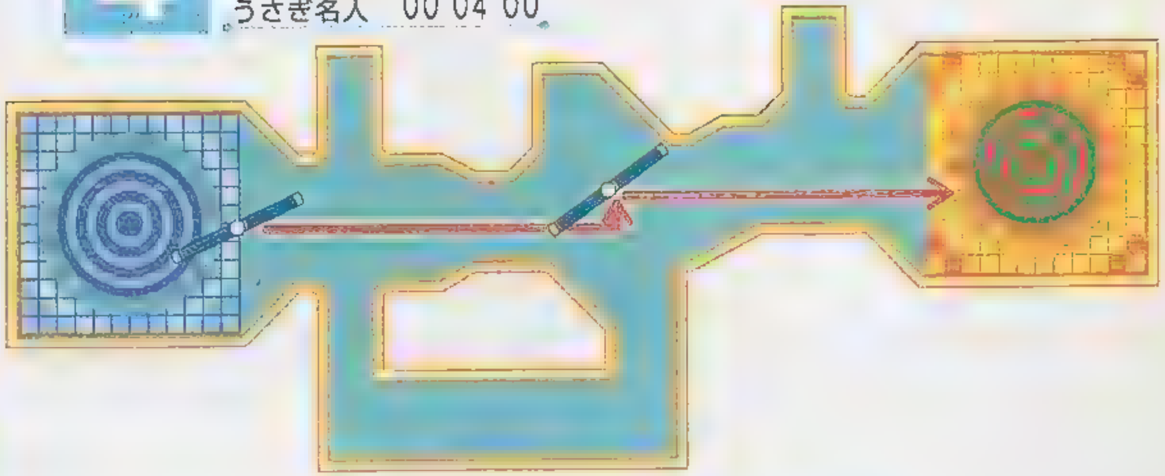
◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい

4

レコードタイム

うさぎ先生	00'06"85
うさぎ名人	00'04"00



3

レコードタイム

うさぎ先生	00'06"81
うさぎ名人	00'05"65



バネにぶつけないように
気をつけるフワ



5

レコードタイム

うさぎ先生	00'07"15
うさぎ名人	00'04"[illegible]

ちょうせん たいせん LV.7

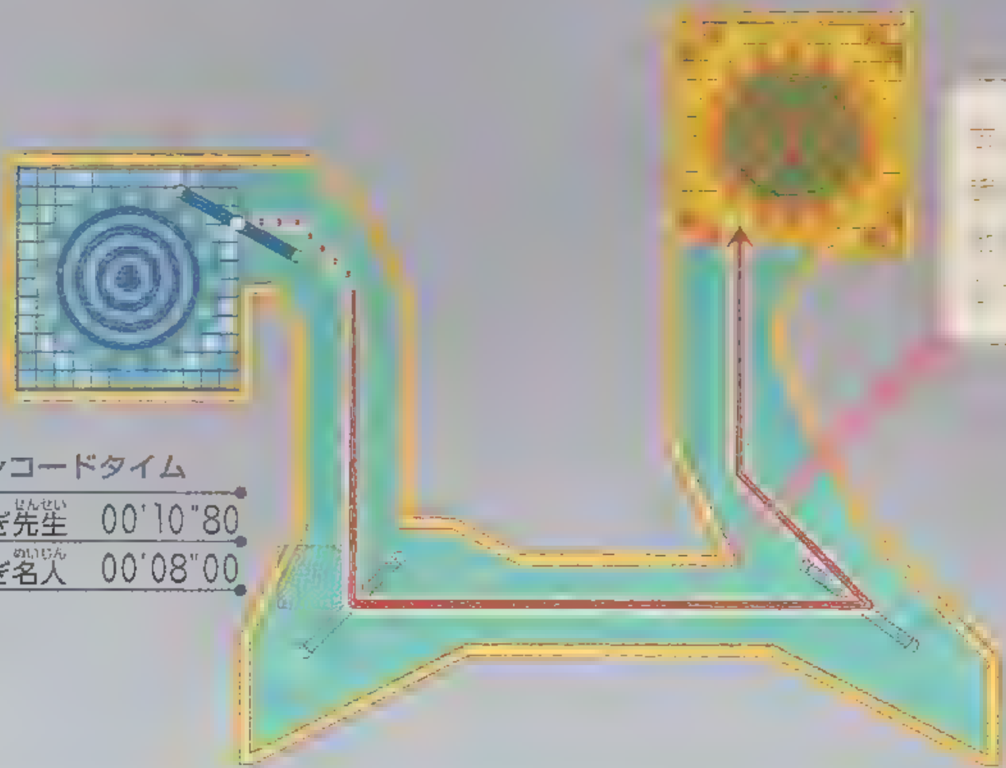
コース 1

レコードタイム

うさぎ先生	00'09"20
うさぎ名人	00'06"70



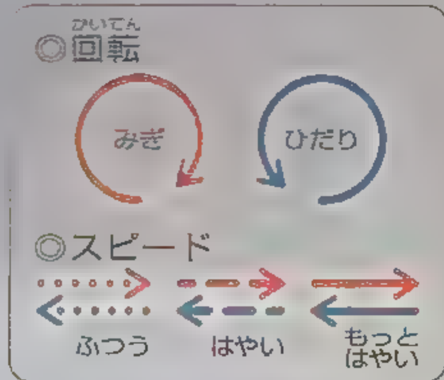
バネにぶつけた瞬間に
スピードアップするのが
早いタイムをだす
ニンマリ～

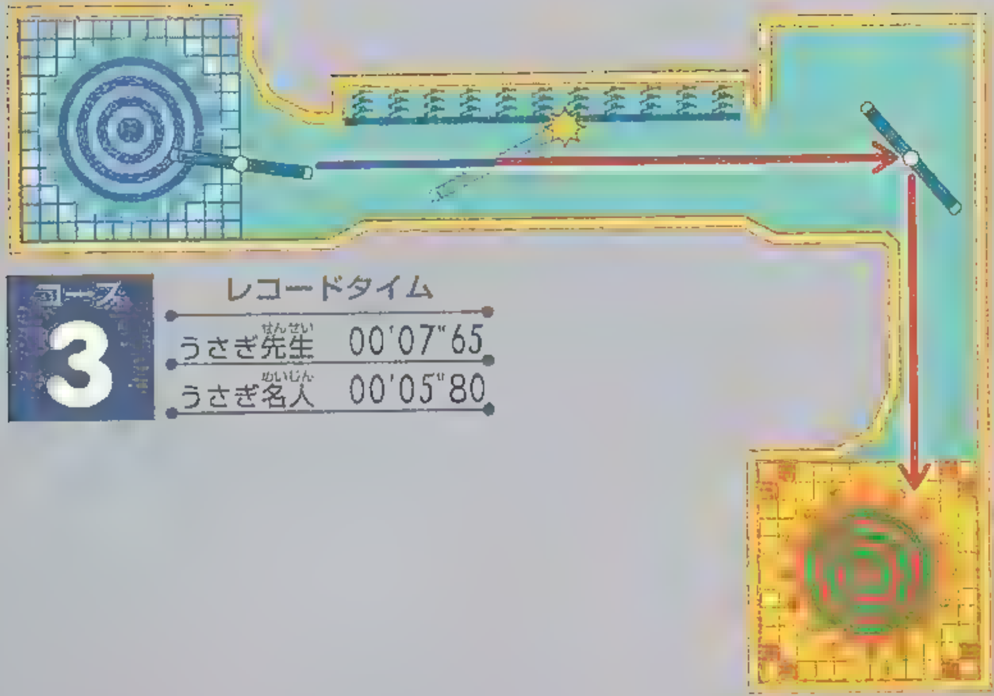


コース 2

レコードタイム

うさぎ先生	00'10"80
うさぎ名人	00'08"00





コース **3**

レコードタイム

うさぎ先生（せんせい） 00'07"65
うさぎ名人（めいじん） 00'05"80

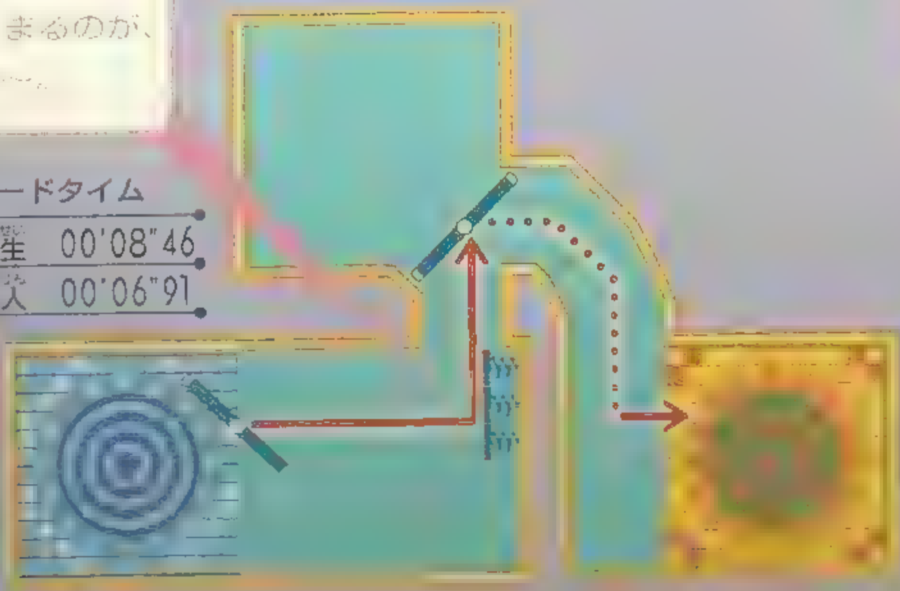




コース **4**

レコードタイム

うさぎ先生（せんせい） 00'06"30
うさぎ名人（めいじん） 00'05"40



コース **5**

レコードタイム

うさぎ先生（せんせい） 00'08"46
うさぎ名人（めいじん） 00'06"91

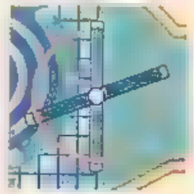
ちょうせん たいせん LV.8

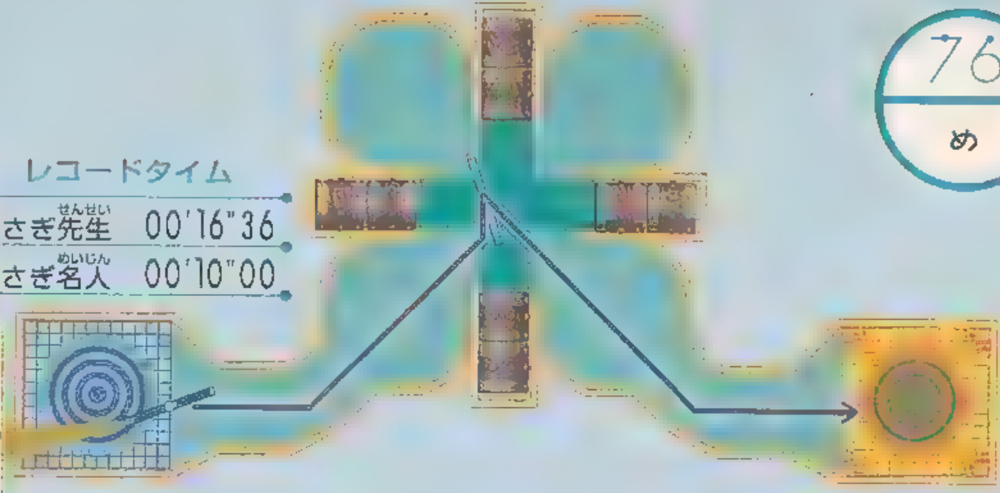
コース 1

レコードタイム

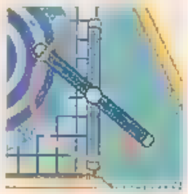
うさぎ先生	00'16"36
うさぎ名人	00'10"00

ステージがはじまって、ヘリリンがここまで回ったらスタートポコ。ひといきでクリアポコ。

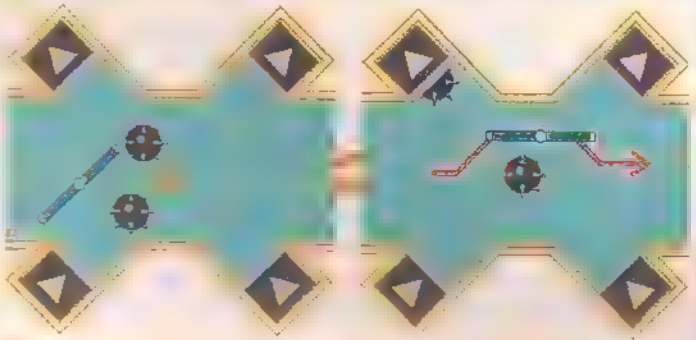




このタイミングでスタートポコ。ルートどおりにすすめるポコ。



2つの鉄球のスキマに入るようにイメージするとうまくいくポコ。





コース 2

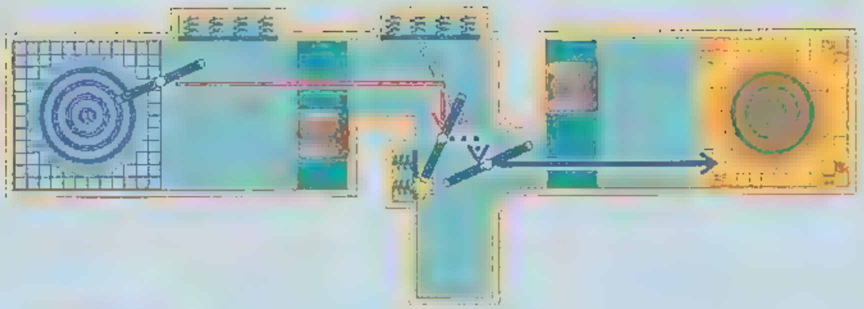
レコードタイム

うさぎ先生	00'12"56
うさぎ名人	00'09"40



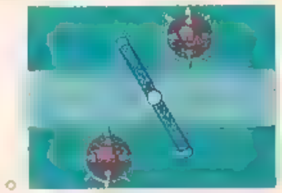
◎回転
みぎ　ひだり

◎スピード
ふつう　はやい　もっとはやい

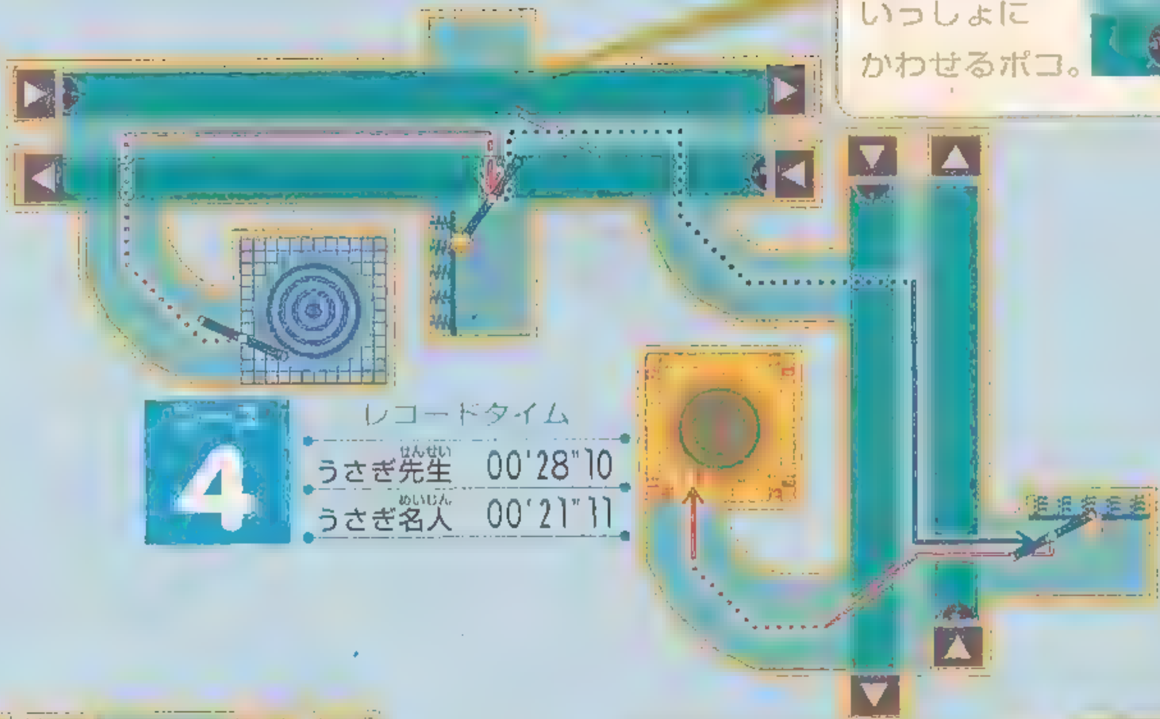


3

レコードタイム	
うさぎ先生	00'11"90
うさぎ名人	00'08"70



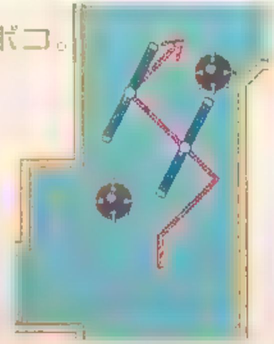
このへんで
2つの鉄球
いっしょに
かわせるポコ。

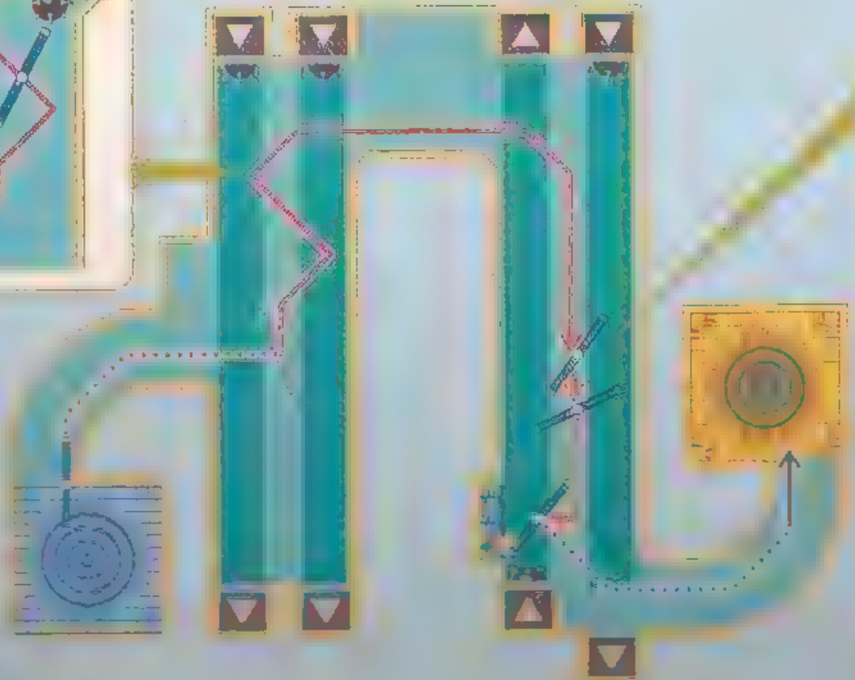


4

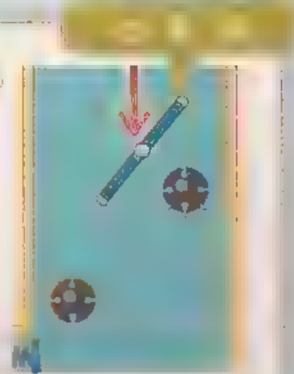
レコードタイム	
うさぎ先生	00'28"10
うさぎ名人	00'21"11

大きく左右にうごくポコ。
よけやすいポコ。





ぶつかりそうになったら
ピタっととまるポコ。





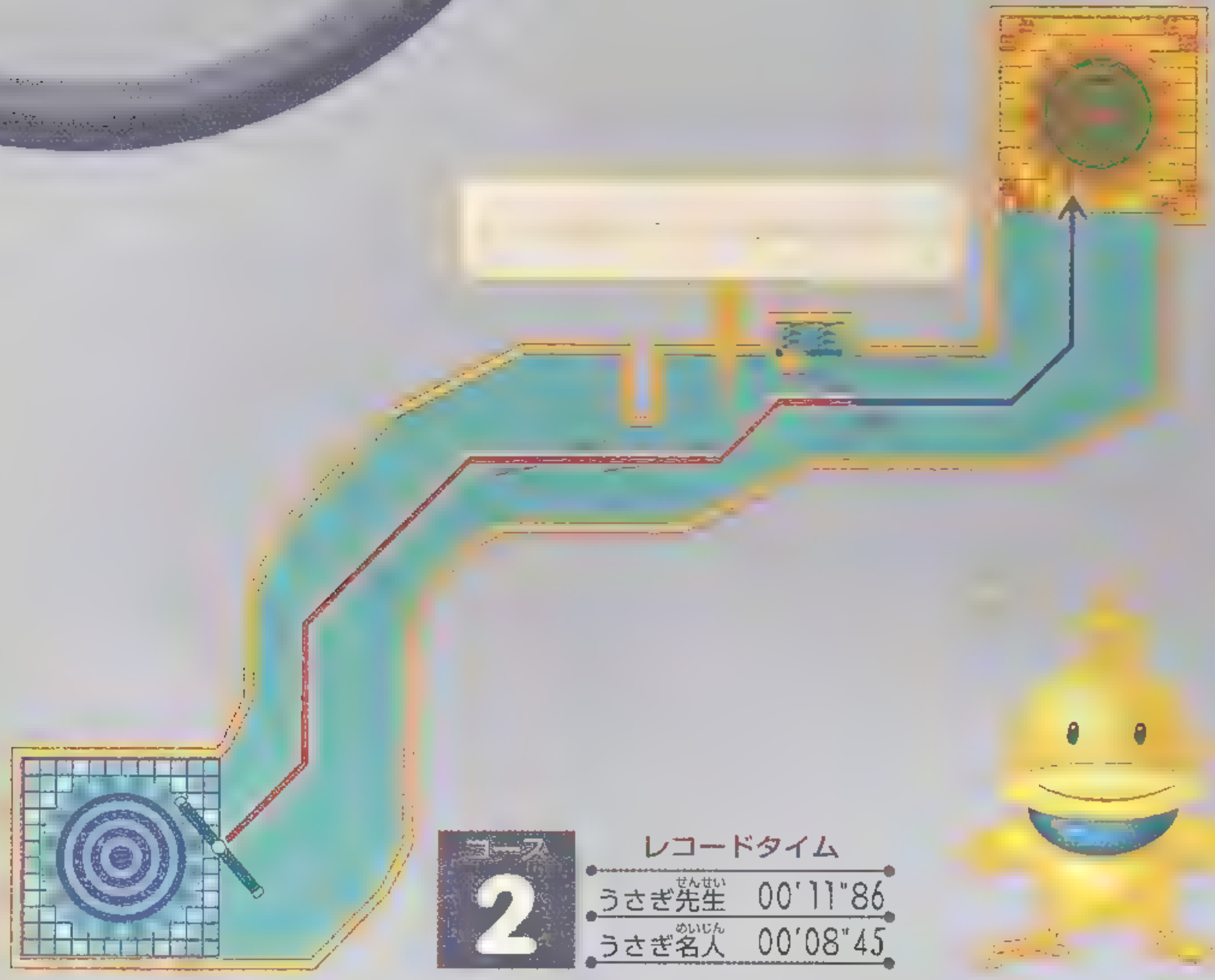
すぐにまた下にさがると、
左の鉄球を
うまくやりすごせるポコ。

5

ちょうせん たいせん LV.9



コース 1	レコードタイム
うさぎ先生(せんせい)	00'07"91
うさぎ名人(めいじん)	00'05"60



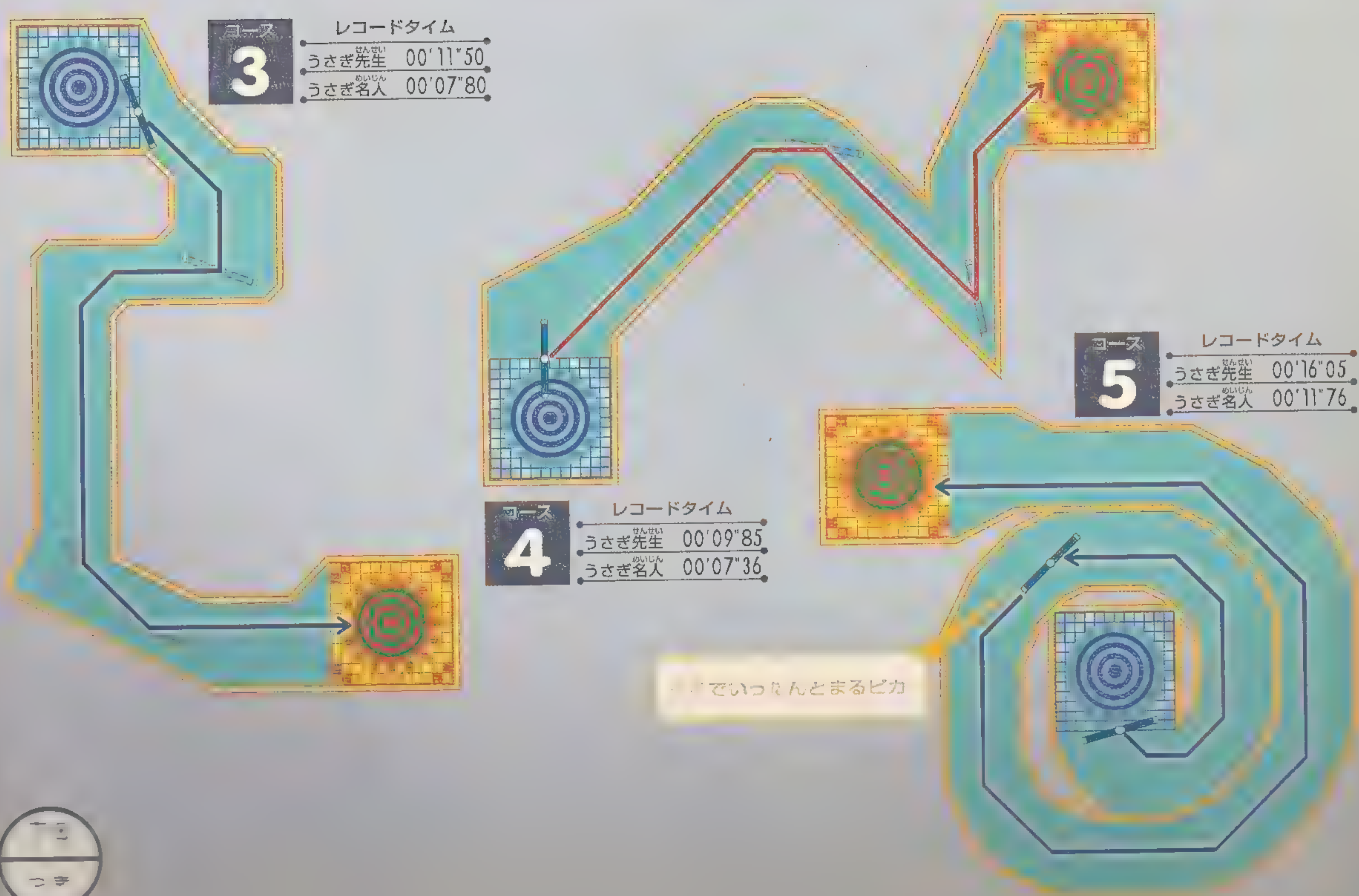
コース 2	レコードタイム
うさぎ先生(せんせい)	00'11"86
うさぎ名人(めいじん)	00'08"45

◎回転(かいてん)

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっと はやい


コース 3
レコードタイム
うさぎ先生(せんせい) 00'11"50
うさぎ名人(めいじん) 00'07"80
コース 4
レコードタイム
うさぎ先生(せんせい) 00'09"85
うさぎ名人(めいじん) 00'07"36
コース 5
レコードタイム
うさぎ先生(せんせい) 00'16"05
うさぎ名人(めいじん) 00'11"76
でいったんとまるピカ

ちょうせんたいせん Lv.10

コース 1

レコードタイム

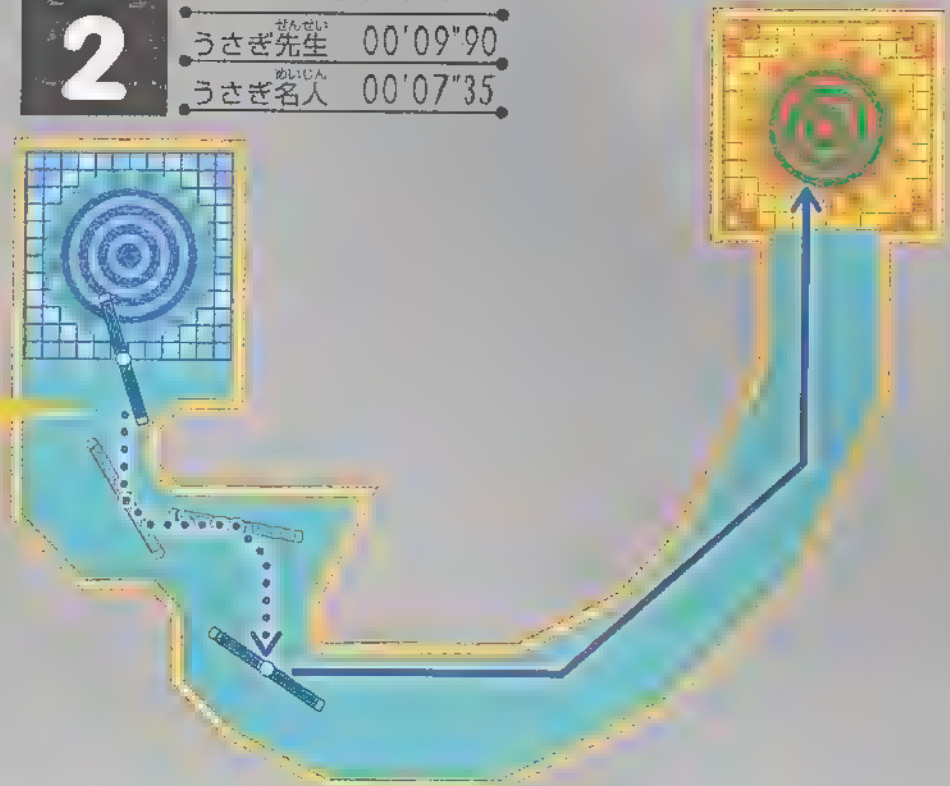
うさぎ先生(せんせい)	00'08"36
うさぎ名人(めいじん)	00'07"15

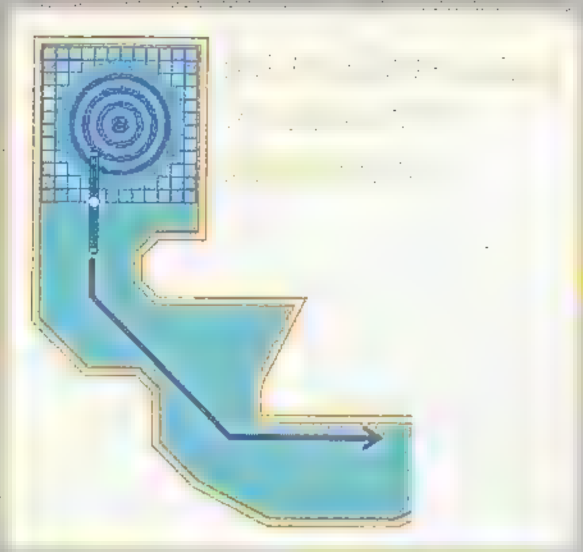


コース 2

レコードタイム

うさぎ先生(せんせい)	00'09"90
うさぎ名人(めいじん)	00'07"35



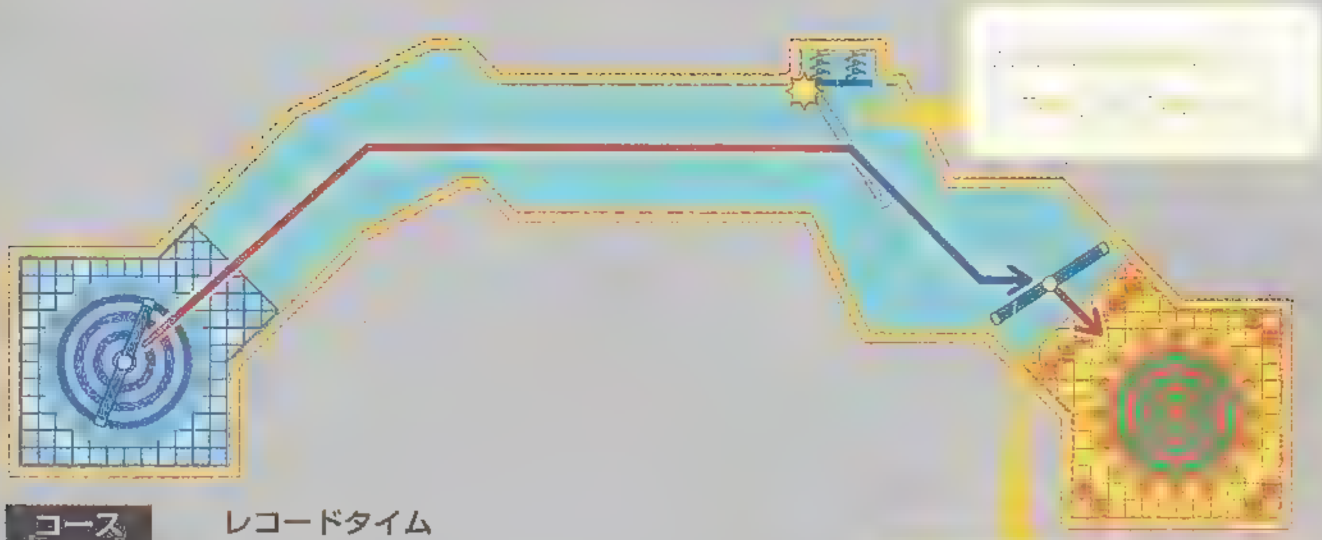


◎回転(かいてん)

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっとはやい



コース 3

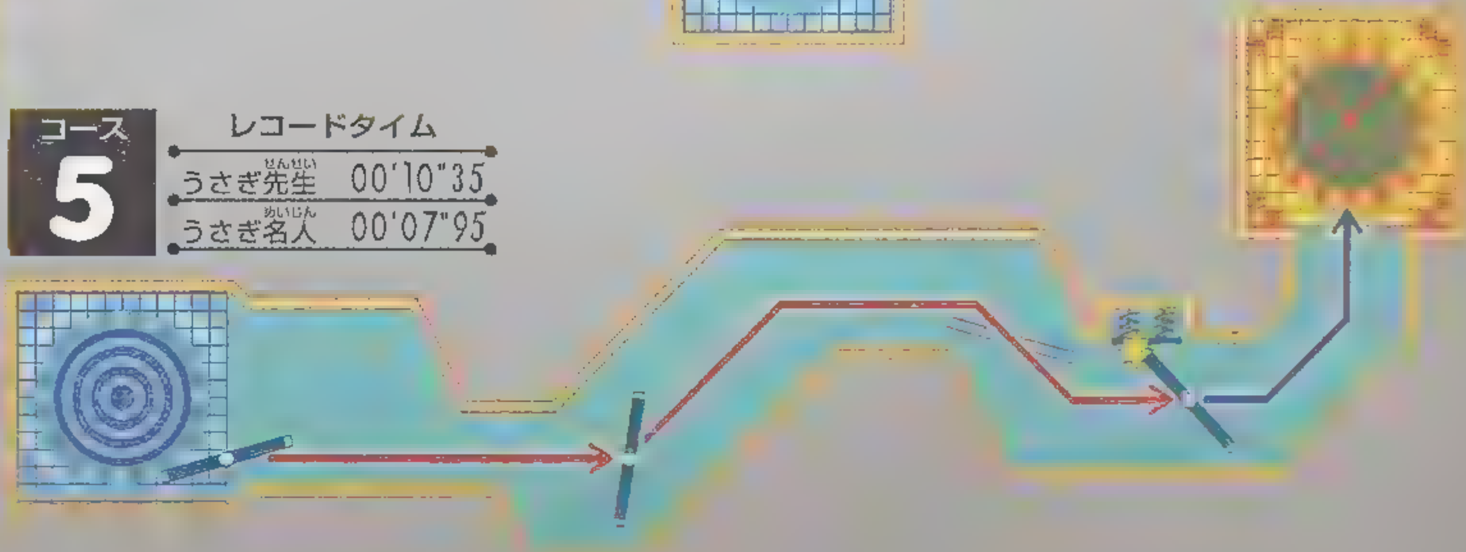
レコードタイム	
うさぎ先生	00'07"50
うさぎ名人	00'04"40



コース 4

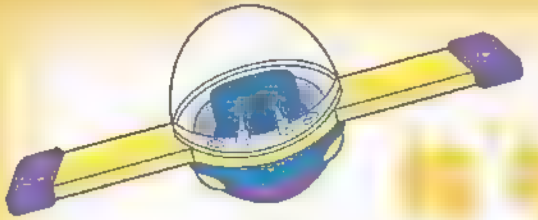
レコードタイム	
うさぎ先生	00'12"46
うさぎ名人	00'10"50





コース 5

レコードタイム	
うさぎ先生	00'10"35
うさぎ名人	00'07"95



称号をもらおう

じだい



トレーニングとさいごの国、
LV11のタイムは
称号の獲得に影響しません。

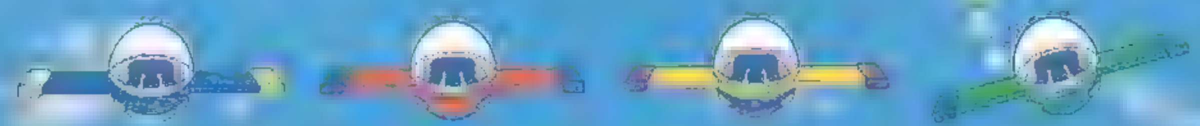


もらった称号は
ファイルネームのあとに
こんなふうにつきます。



うさぎ大名人の
記録が知りたい人はこの本の
カバーをはずしてみましょう。

ひみつのコース発見！



隠しステージ攻略

隠しステージのだしかた

「ぼうけん」モードで、トレーニングステージをのぞいた、草原～おばけ城までの30ステージをすべてノーミスクリアすると、さいごの国という隠しワールドが出現します。

また、「ちょうせん」モードのLV1～LV10までの50ステージをすべてノーミスクリアできれば隠しレベルのLV11が追加されます。

これら隠しステージはここまで腕をあげたヘリリン乗りへの挑戦状。どれも難しいコースです。



おばけ城のつぎに、あらたに
さいごの国が出現！



とっても難しいLV11。
ざんねんながらこのレベルを
「たいせん」モードで
選ぶことはできません。

しかも、うさぎ先生、うさぎ名人、うさぎ大名人ら、ライバルのレコードタイムもありません。

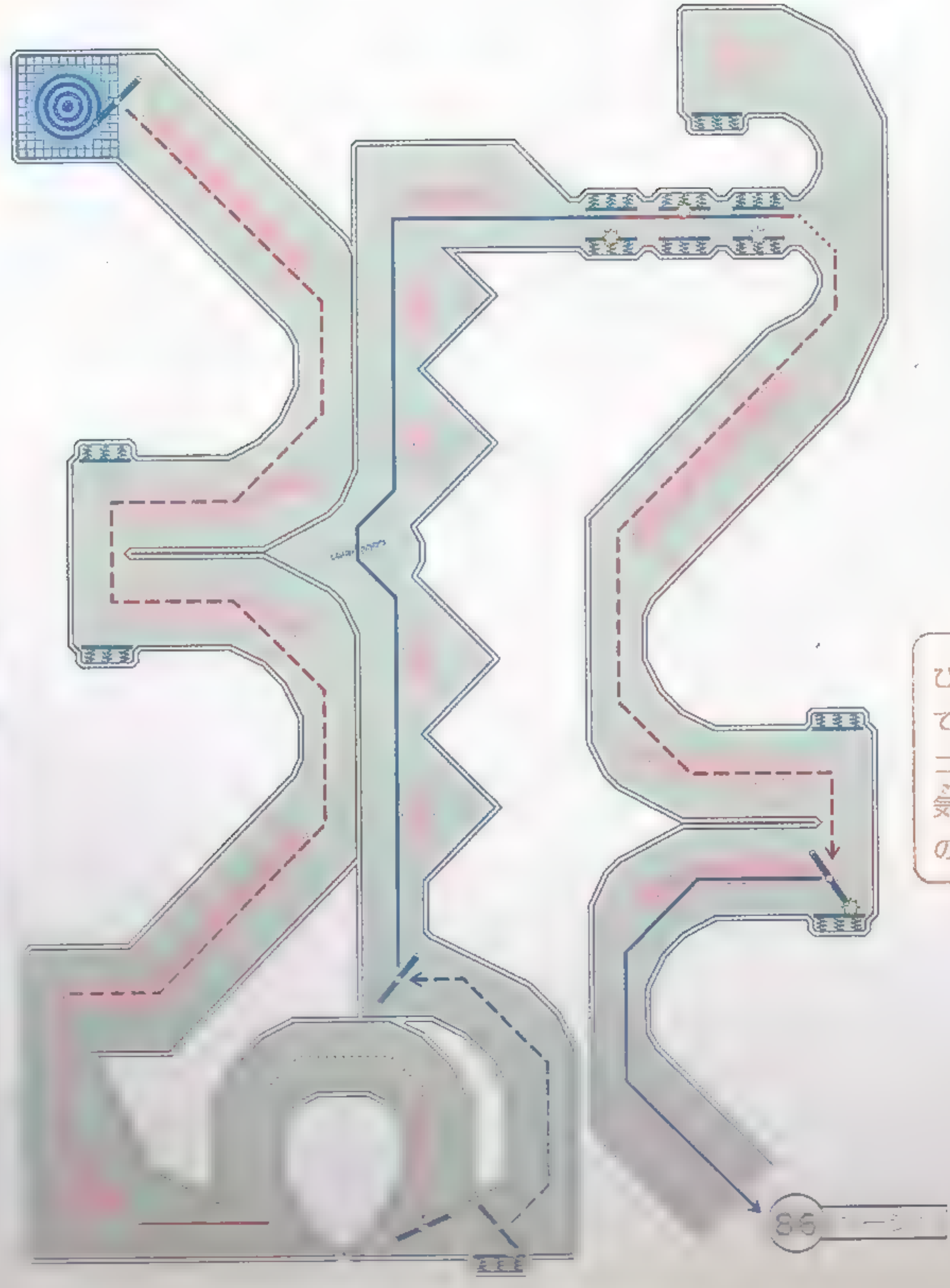
ただひたすら自分の記録をちぢめるためだけに挑戦するステージです。

だけど、これらをすべてノーミスクリアしてこそ、真のエースヘリリン乗りといえるでしょう。

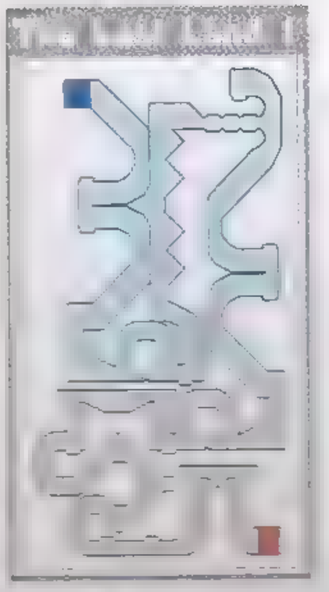
さらなる高みをめざしてがんばりましょう！

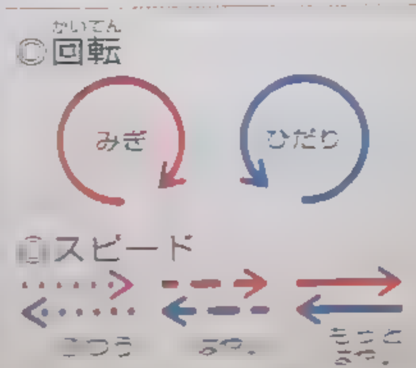
さいごの国(くに) ①

ひたすら長(なが)く、そしてハードをかいふくできるチェックポイントがまったくないコース、それがさいごの国です。
気(き)のゆるみが最大(さいだい)の敵(てき)、自分(じぶん)の集中力(しゅうちゅうりょく)との勝負(しょうぶ)です。



86 ページ





さいごの国①

◎回転

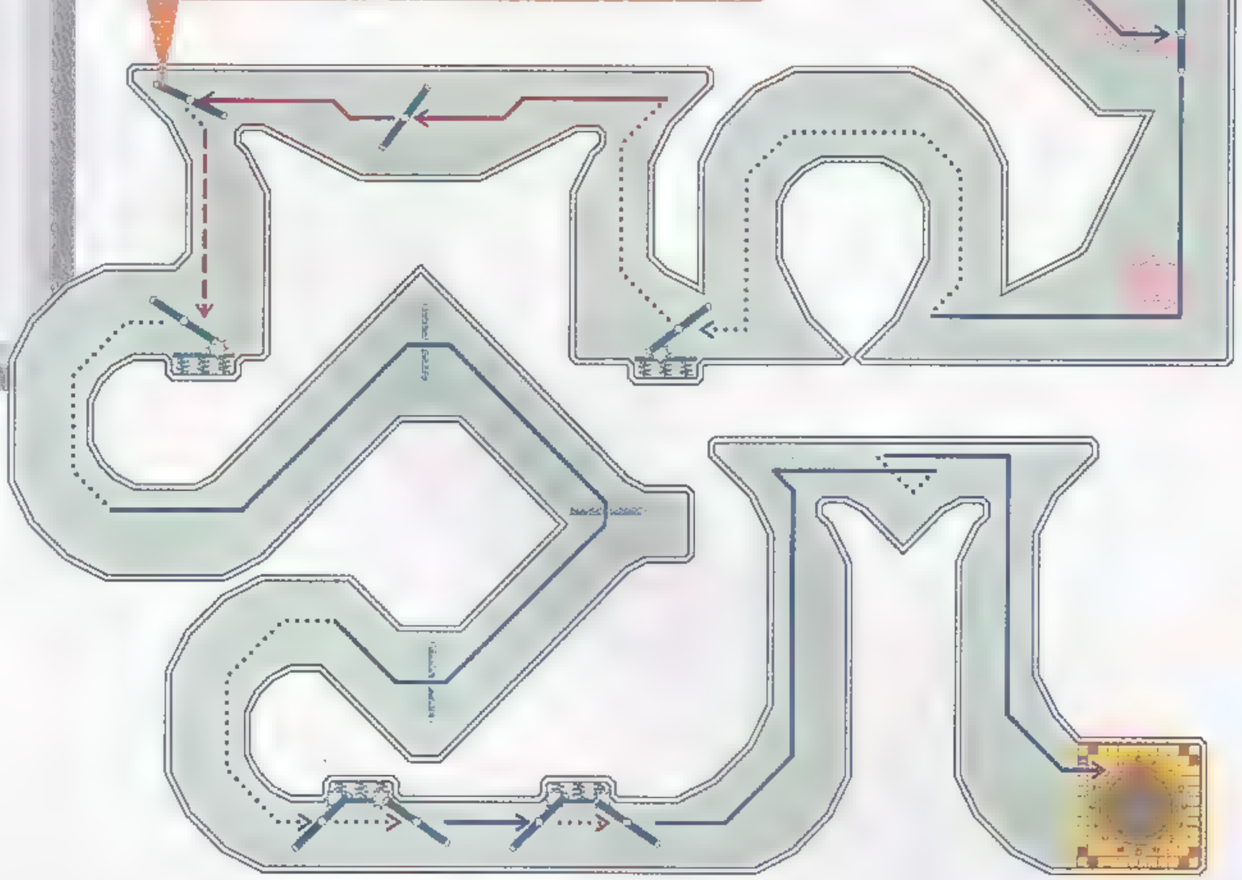


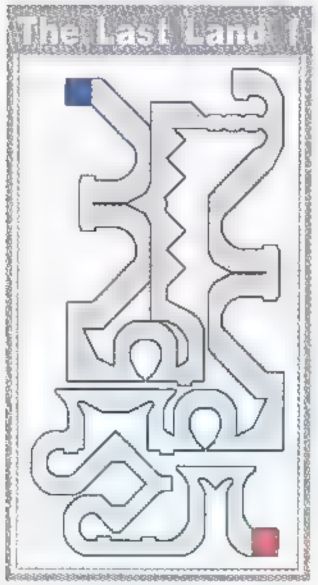
◎スピード



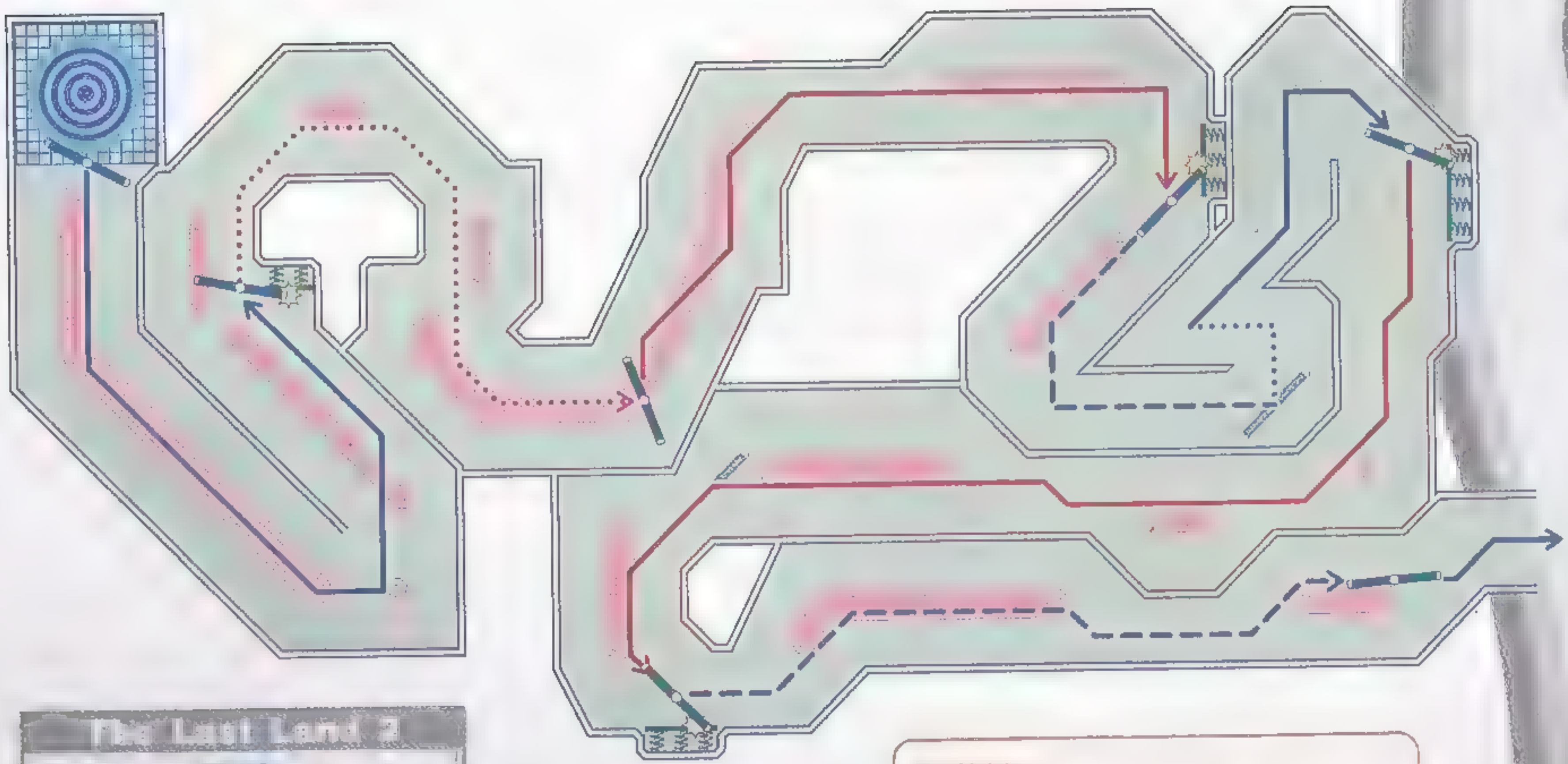
さいごの国1のいちばんの難所です。
通路の角のとがったところに
スピードをだしたまま
プロペラのはしをグッとつっこめるかが
ポイントです。勇気が必要です。

85ページから

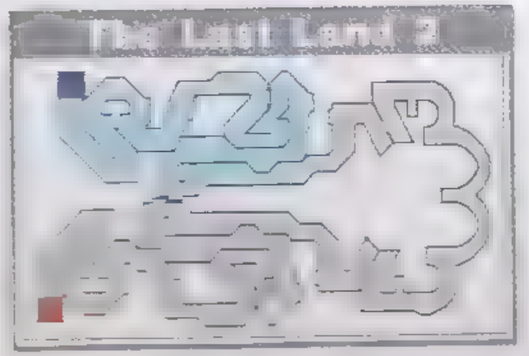




さいごの国(くに)②



88ページへ



安全地帯(あんぜんちたい)はたくさんあるので、
なれないうちはムリせずにすすんで
とにかくコースをおぼえましょう。

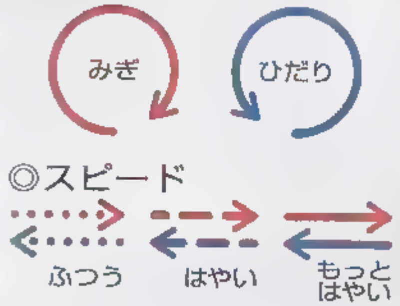
◎回転(かいてん)

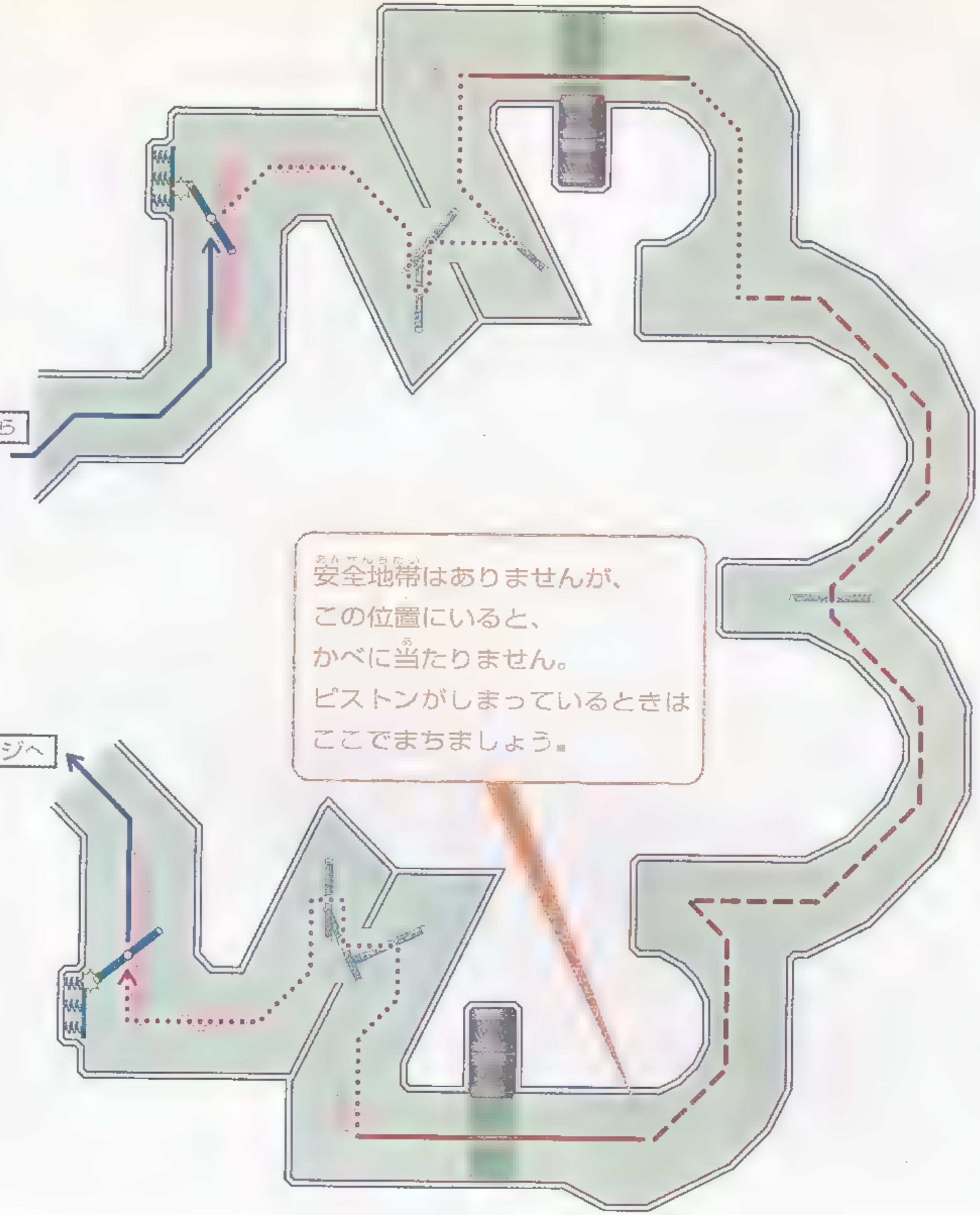


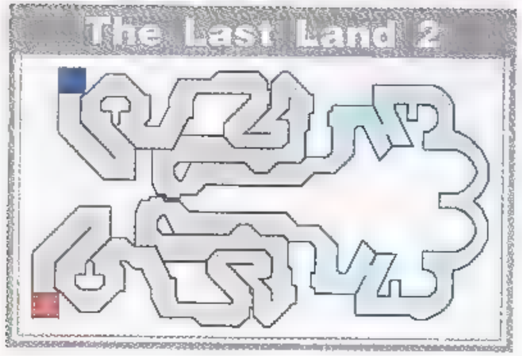
◎スピード

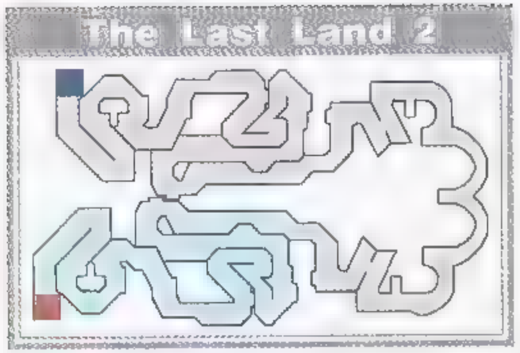


さいごの国②


◎回転
みぎ
ひだり
◎スピード
ふつう
はやい
もっと
はやい


87ページから
89ページへ
安全地帯はありませんが、
この位置にいると、
かべに当たりません。
ピストンがしまっているときは
ここでまちましょう。


The Last Land 2



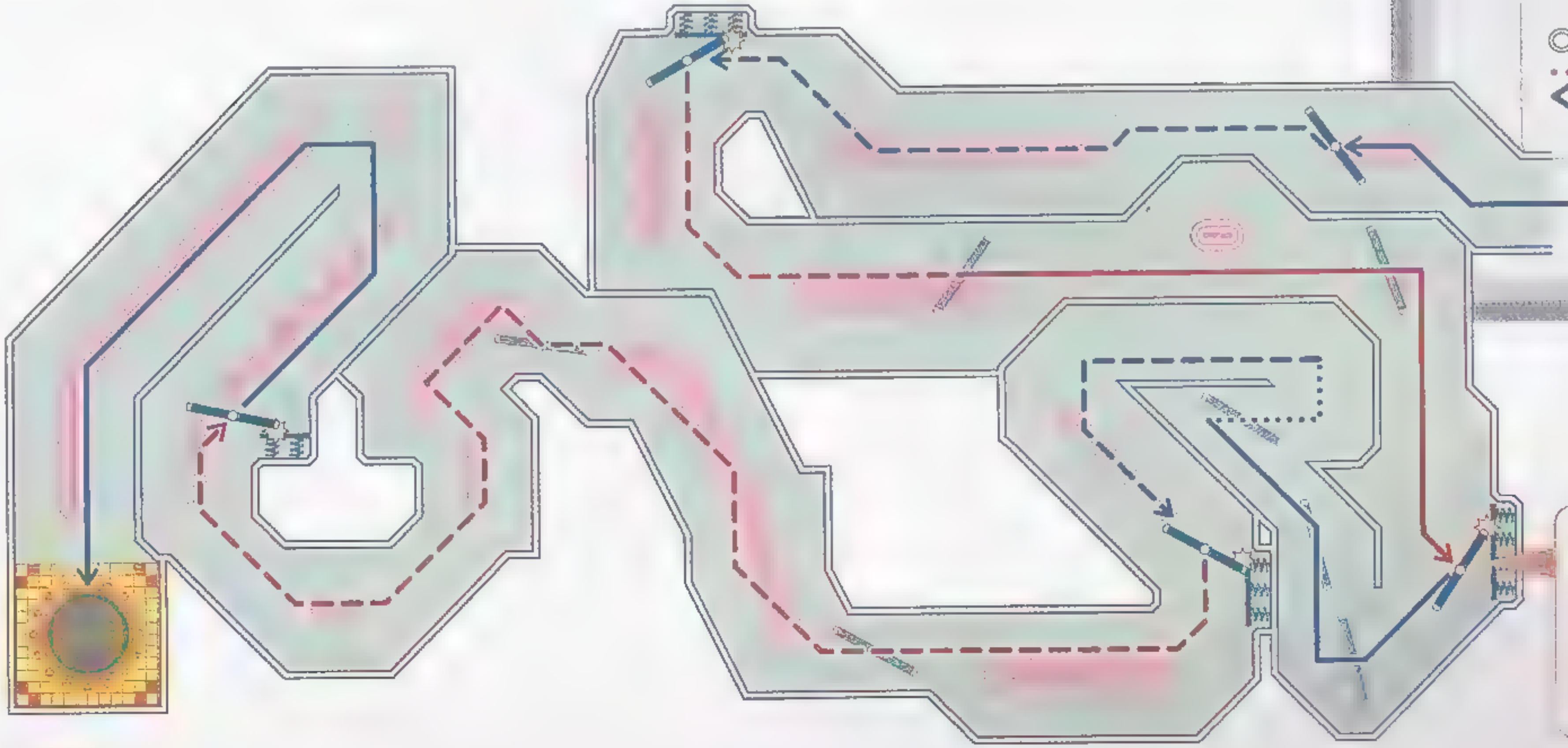
さいごの国②

◎回転（かいてん）

みぎ　ひだり

◎スピード

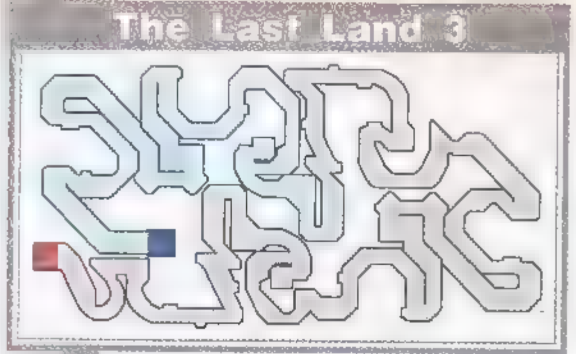
ふつう　はやい　もっと はやい

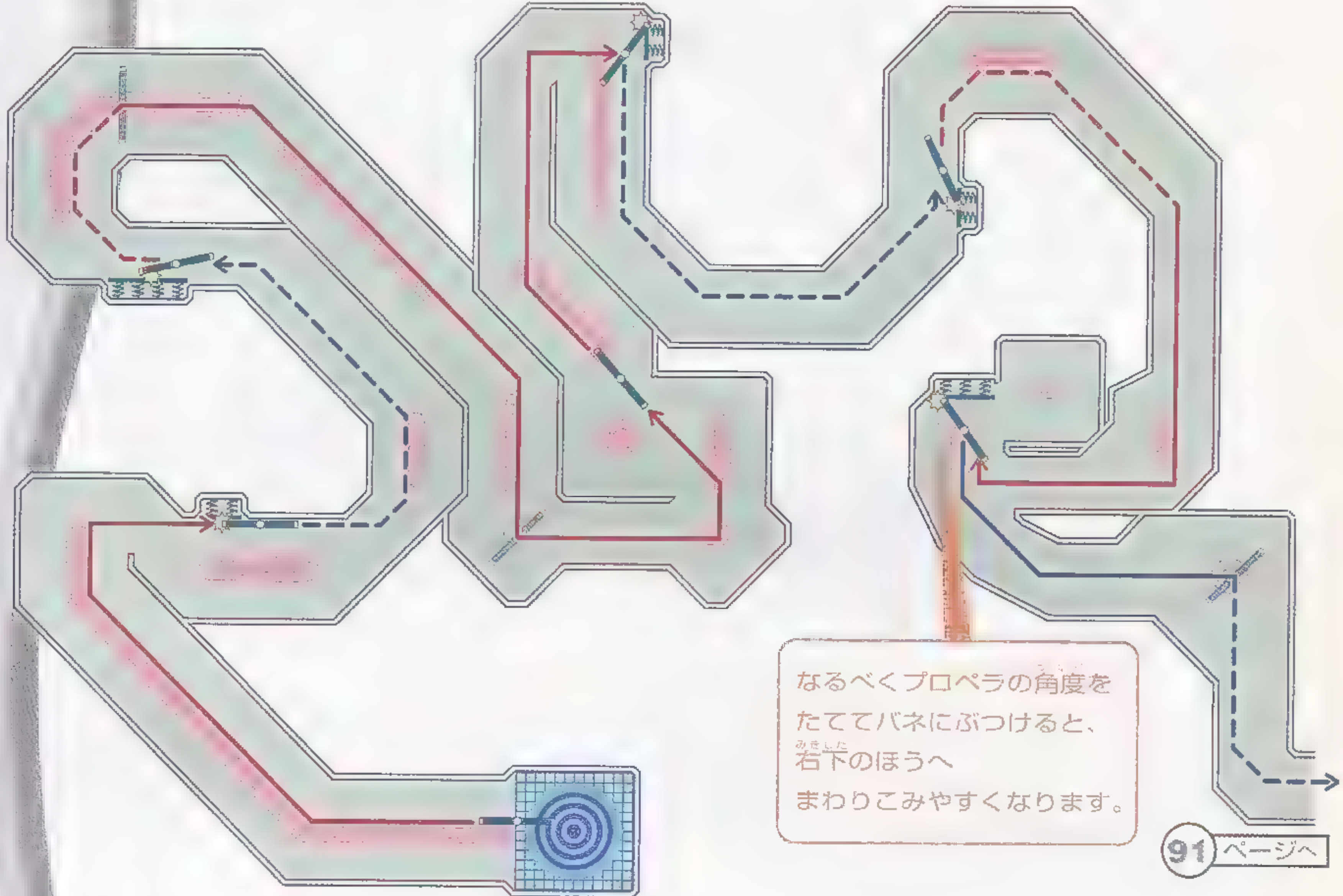


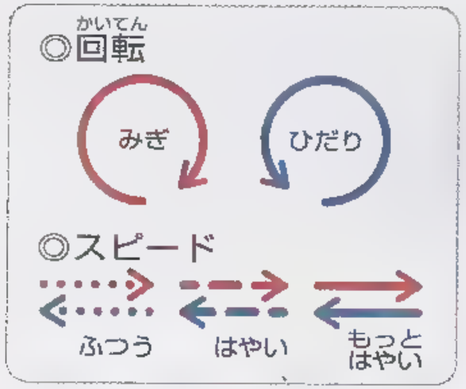
88ページから

バネにぶつけたはずみを利用して
プロペラをたてにしたまま
左側の通路に
すばやく移動しましょう。

さいごの国(くに) 3



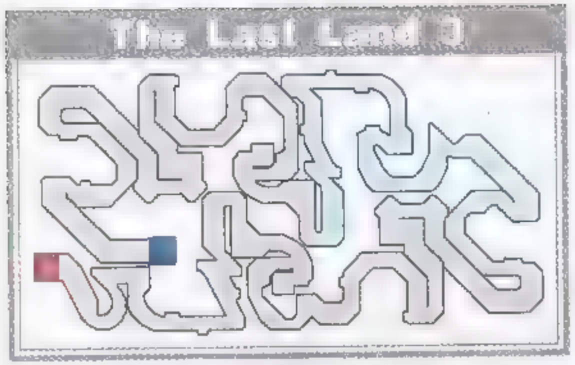




なるべくプロペラの角度を
たててバネにぶつけると、
右下(みぎした)のほうへ
まわりこみやすくなります。

91ページへ

さいごの国③

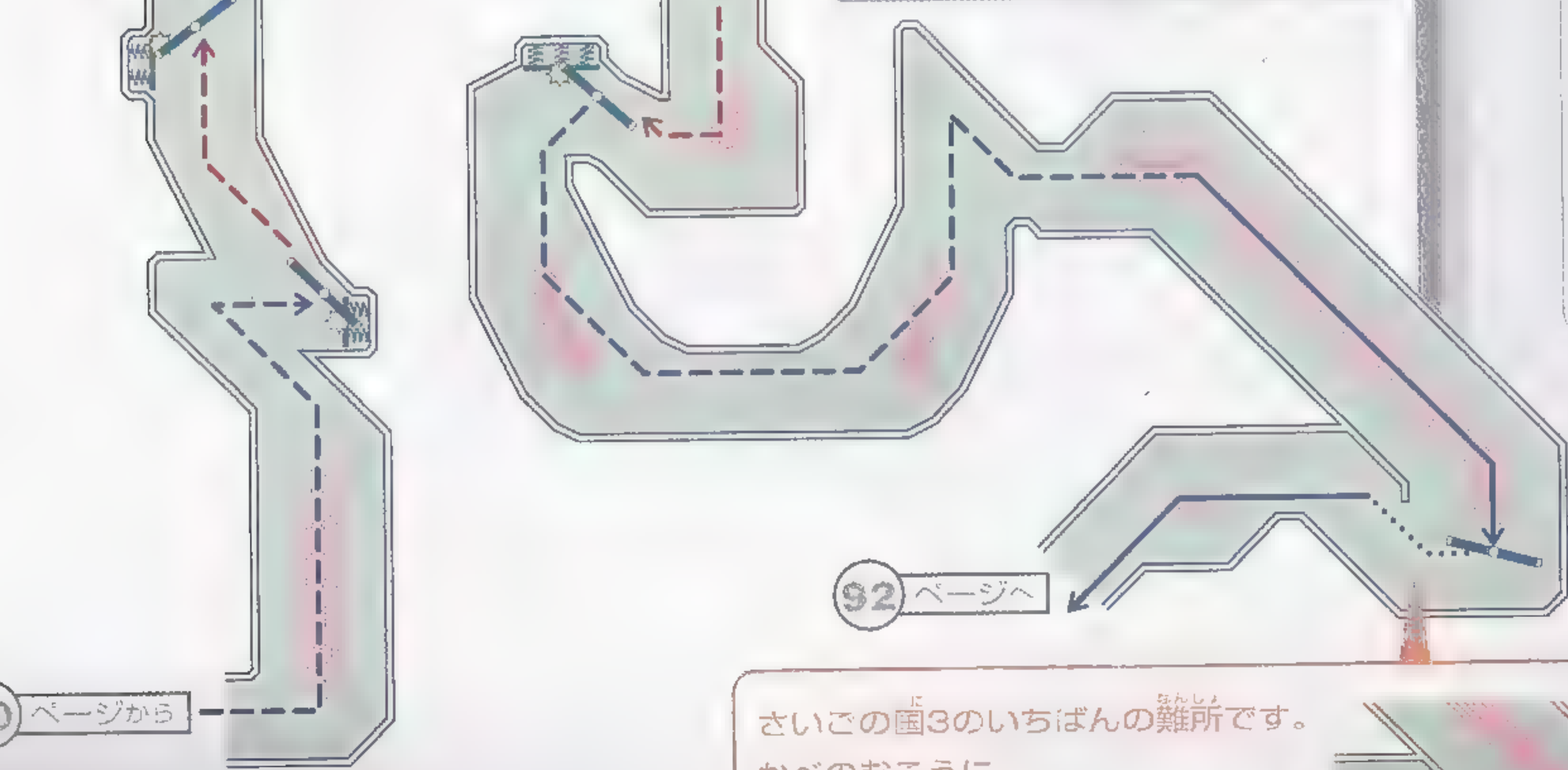


◎回転

みぎ　ひだり

◎スピード

ふつう　はやい　もっと はやい



90 ページから

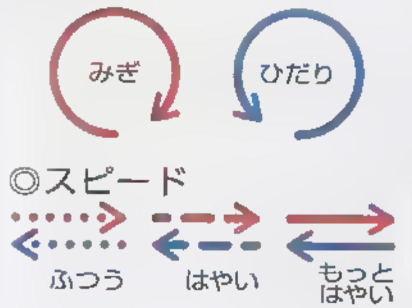
92 ページへ

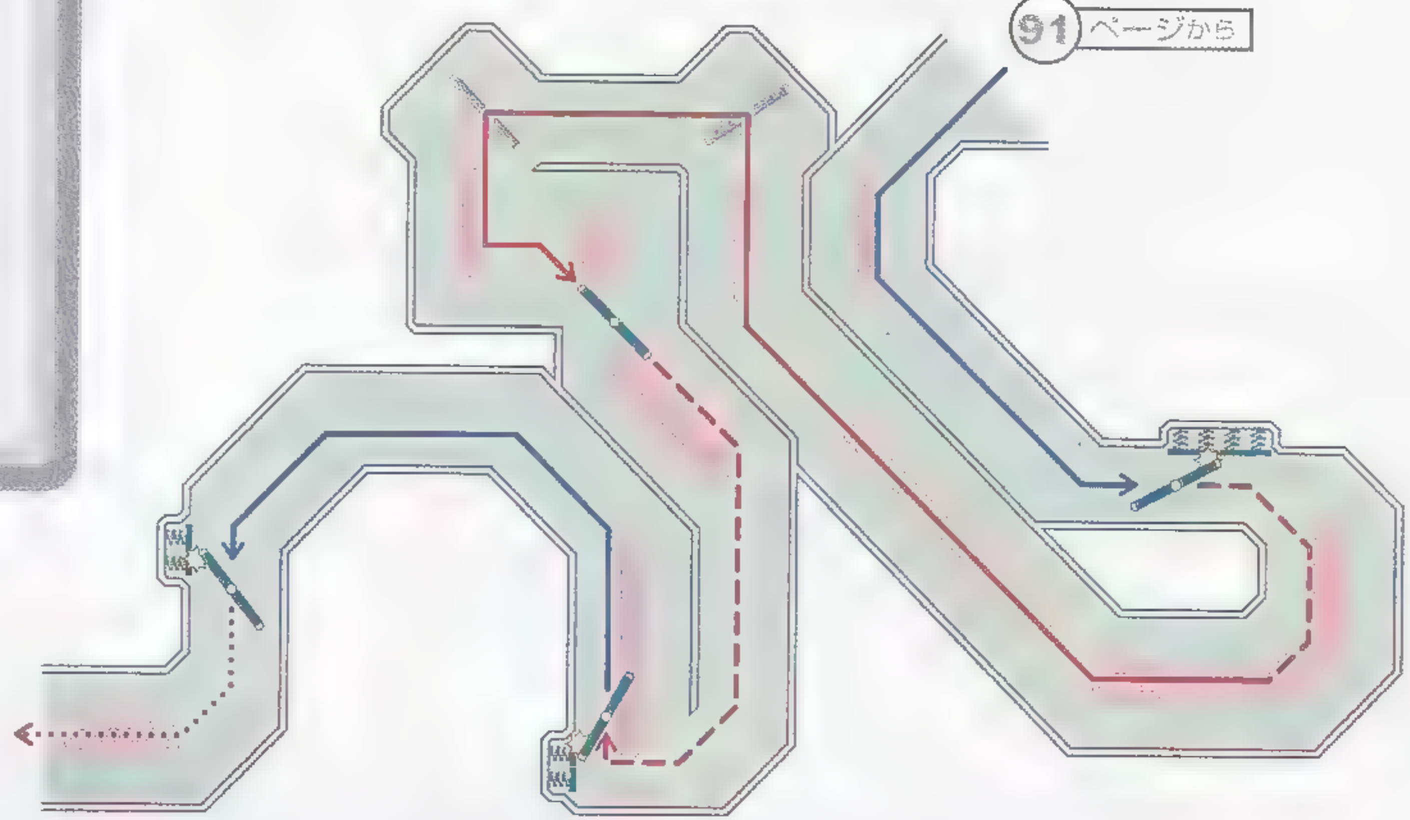
さいごの国3のいちばんの難所です。
かべのむこうに
そっとプロペラの端をさしいれたら、
つぎの瞬間、一気にぬけましょう。

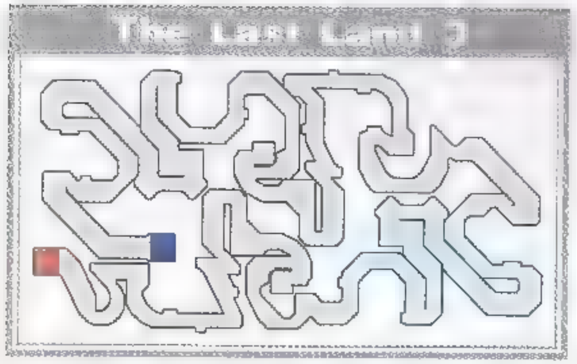


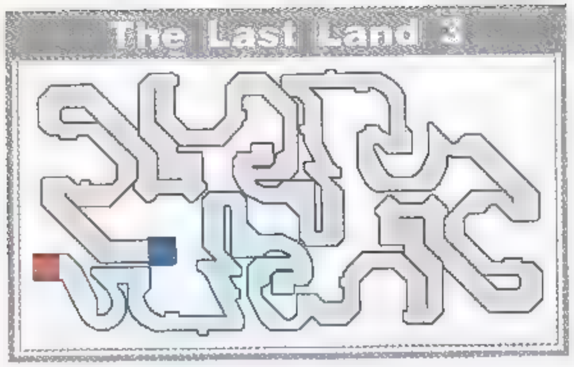
さいごの国③

◎回転（かいてん）

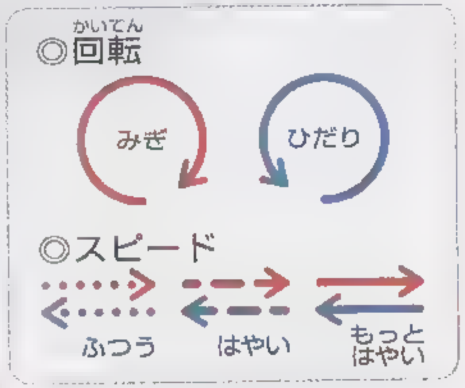


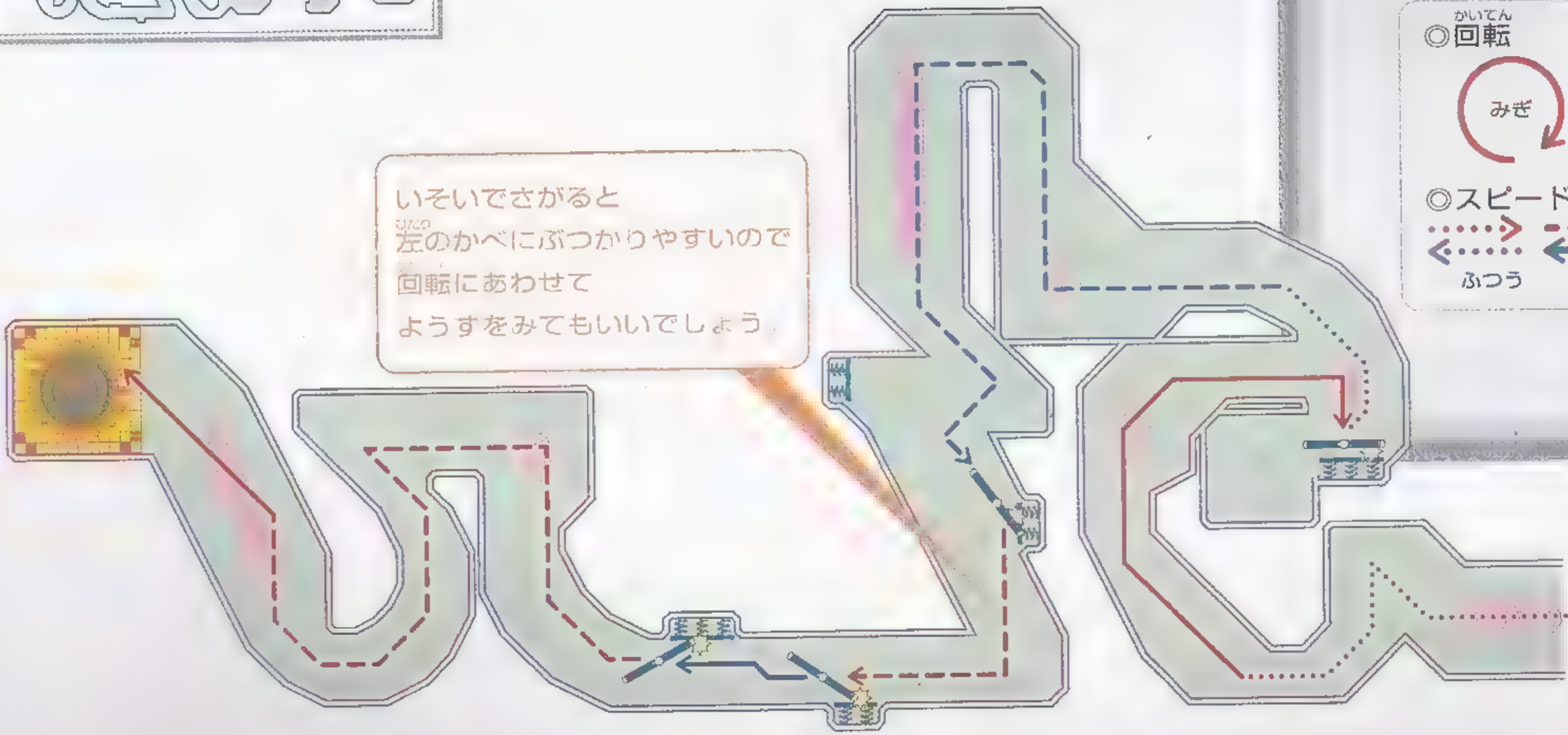




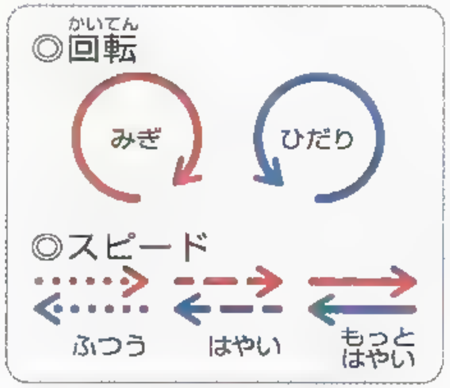

The Last Land 3

さいごの国③

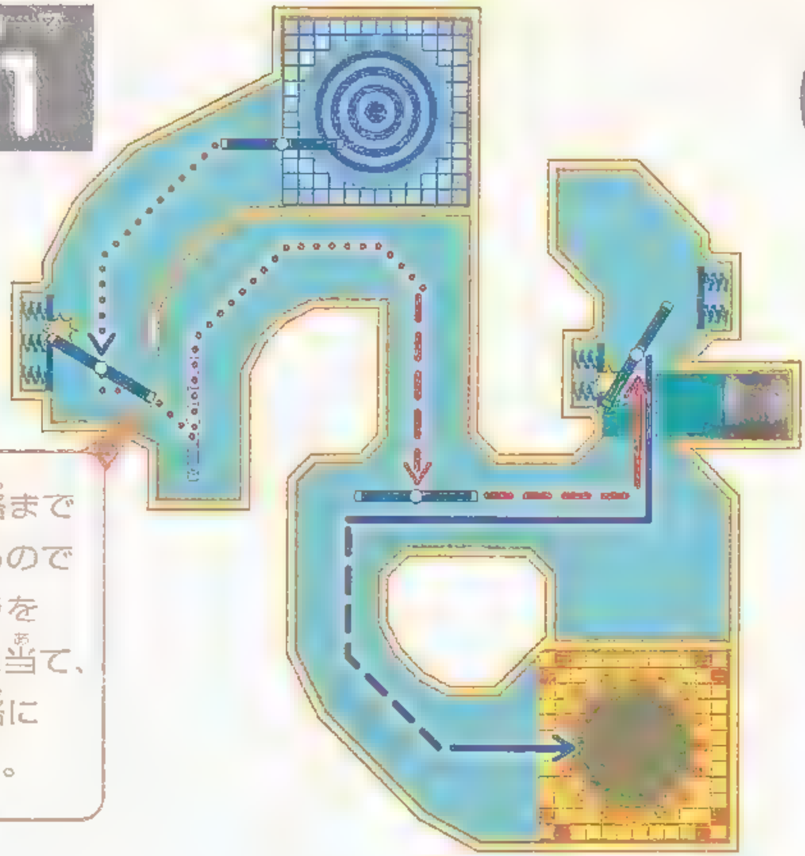

◎回転
みぎ
ひだり
◎スピード
ふつう
はやい
もっと はやい


いそいでさがると
左のかべにぶつかりやすいので
回転にあわせて
ようすをみてもいいでしょう
92 ページから

ちょうせん Lv.11



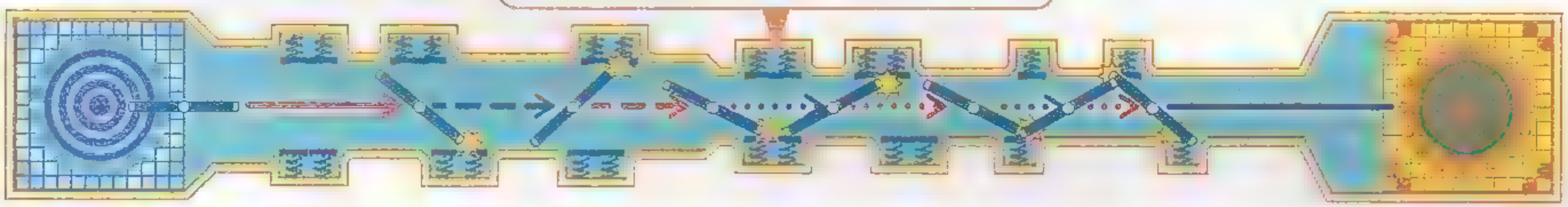
1



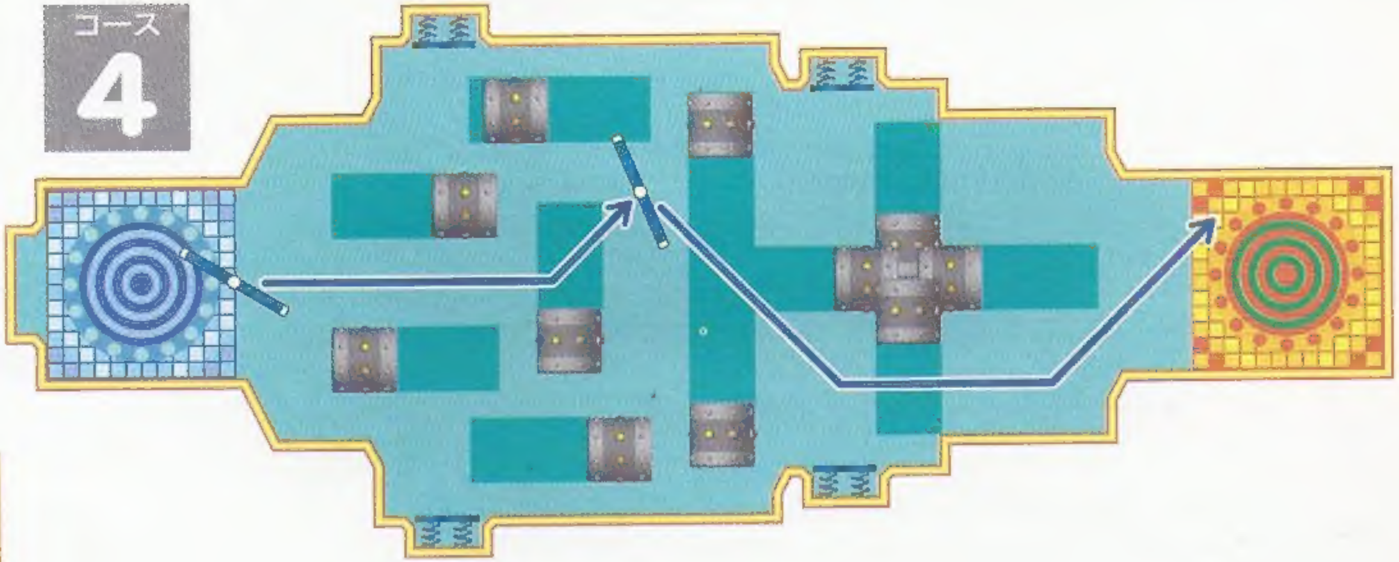
バネから右の通路まですこし距離があるのでなるべくプロペラをよこにしてバネに当て、すばやく右の通路に入りこみましょう。

2

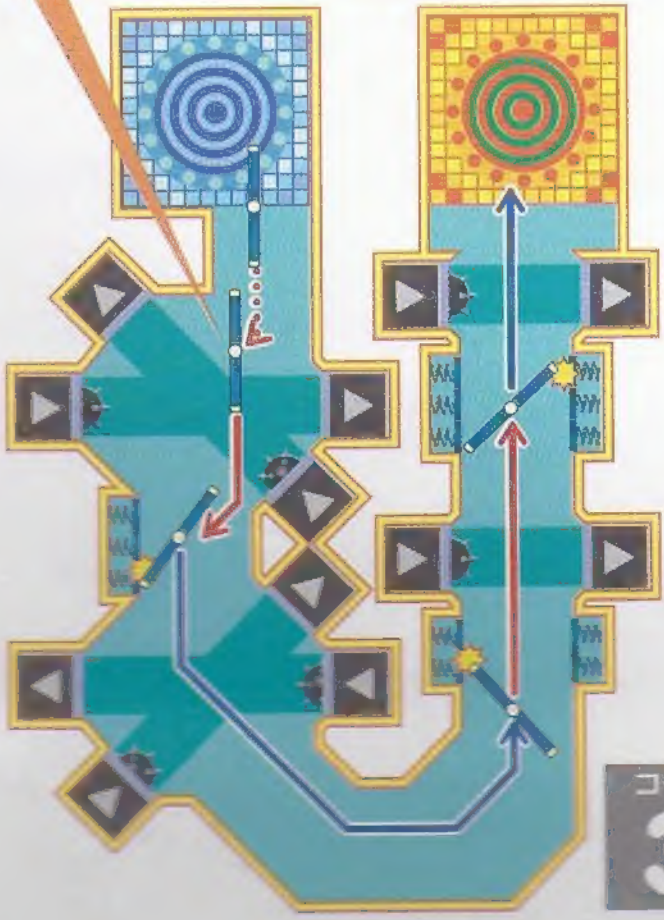
だんだんとつぎのバネまでの間隔がせまくなっていきます。
キチンとプロペラをバネに当てながらすすみましょう。



コース
4

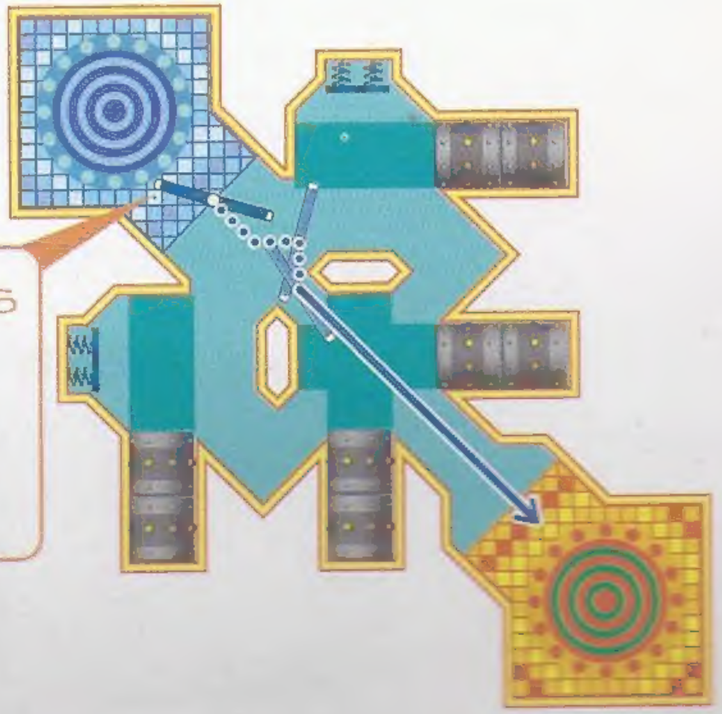


このあたりで鉄球のようすを
うかがいながら、
真下にスキマができたタイミングで、
すばやくとおりぬけましょう。



コース
3

コース
5



このステージがはじまったら
すぐにスタートすると、
ピストンに
ぶつからないタイミングで
すすむことができます。

くるくるくるりん まるまる☆まにある

2001年5月9日　初版発行

この本を作ったひとたち

書いたひと……………………関谷　窓（ファミ通書籍編集部）
デザインしたひと…………内田泰寛（ファミ通書籍編集部）

攻略お手伝い　………………大谷芳弘（ファミ通書籍編集部）
デザインお手伝い…………早房君枝（ファミ通書籍編集部）

背景カット描いたひと……明智　渚

印　刷　………………………図書印刷株式会社
協　力　………………………任天堂株式会社



発行人　浜村弘一
編集人　野田　稔
編集長　坂本武郎
副編集長　鈴木弘明
デスク　宮沢晶美
業務部　高橋敦子

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
電話：03-5433-7850（営業局）

本体価格はカバーに表記してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送りください。
送料小社負担により、お取替えさせていただきます。

ISBN4-7577-0457-7
●1191269
Printed in JAPAN

★ Challenge Mode ★

LV1-1
UsagiDaimeijin
›››00'02"90
Nintendo Best Record
›››00'01"81

LV1-2
UsagiDaimeijin
›››00'04"01
Nintendo Best Record
›››00'02"18

LV1-3
UsagiDaimeijin
›››00'03"80
Nintendo Best Record
›››00'02"66

LV1-4
UsagiDaimeijin
›››00'03"51
Nintendo Best Record
›››00'02"78

LV1-5
UsagiDaimeijin
›››00'03"90
Nintendo Best Record
›››00'03"16

LV2-1
UsagiDaimeijin
›››00'09"71
Nintendo Best Record
›››00'08"26

LV2-2
UsagiDaimeijin
›››00'05"45
Nintendo Best Record
›››00'04"00

LV2-3
UsagiDaimeijin
›››00'04"60
Nintendo Best Record
›››00'03"45

LV2-4
UsagiDaimeijin
›››00'05"85
Nintendo Best Record
›››00'04"10

LV2-5
UsagiDaimeijin
›››00'04"90
Nintendo Best Record
›››00'03"45

LV3-1
UsagiDaimeijin
›››00'07"65
Nintendo Best Record
›››00'06"40

LV3-2
UsagiDaimeijin
›››00'11"60
Nintendo Best Record
›››00'08"25

LV3-3
UsagiDaimeijin
›››00'11"41
Nintendo Best Record
›››00'06"76

LV3-4
UsagiDaimeijin
›››00'09"80
Nintendo Best Record
›››00'08"40

LV3-5
UsagiDaimeijin
›››00'10"75
Nintendo Best Record
›››00'06"03

LV4-1
UsagiDaimeijin
›››00'07"50
Nintendo Best Record
›››00'04"80

LV4-2
UsagiDaimeijin
›››00'11"55
Nintendo Best Record
›››00'07"11

LV4-3
UsagiDaimeijin
›››00'05"25
Nintendo Best Record
›››00'03"99

LV4-4
UsagiDaimeijin
›››00'09"55
Nintendo Best Record
›››00'05"20

LV4-5
UsagiDaimeijin
›››00'04"20
Nintendo Best Record
›››00'03"15

LV5-1
UsagiDaimeijin
›››00'08"70
Nintendo Best Record
›››00'03"58

LV5-2
UsagiDaimeijin
›››00'04"85
Nintendo Best Record
›››00'01"51

LV5-3
UsagiDaimeijin
›››00'08"51
Nintendo Best Record
›››00'04"71

LV5-4
UsagiDaimeijin
›››00'04"99
Nintendo Best Record
›››00'01"71

LV5-5
UsagiDaimeijin
›››00'07"55
Nintendo Best Record
›››00'02"40

LV6-1
UsagiDaimeijin
›››00'04"41
Nintendo Best Record
›››00'03"63

LV6-2
UsagiDaimeijin
›››00'03"30
Nintendo Best Record
›››00'02"70

LV6-3
UsagiDaimeijin
›››00'04"55
Nintendo Best Record
›››00'02"71

LV6-4
UsagiDaimeijin
›››00'03"45
Nintendo Best Record
›››00'01"71

LV6-5
UsagiDaimeijin
›››00'03"00
Nintendo Best Record
›››00'02"40

LV7-1
UsagiDaimeijin
›››00'03"66
Nintendo Best Record
›››00'02"45

LV7-2
UsagiDaimeijin
›››00'04"50
Nintendo Best Record
›››00'03"55

LV7-3
UsagiDaimeijin
›››00'03"20
Nintendo Best Record
›››00'02"30

LV7-4
UsagiDaimeijin
›››00'03"61
Nintendo Best Record
›››00'02"01

LV7-5
UsagiDaimeijin
›››00'05"80
Nintendo Best Record
›››00'02"85

LV8-1
UsagiDaimeijin
›››00'07"10
Nintendo Best Record
›››00'03"06

LV8-2
UsagiDaimeijin
›››00'07"41
Nintendo Best Record
›››00'03"93

LV8-3
UsagiDaimeijin
›››00'05"51
Nintendo Best Record
›››00'02"43

LV8-4
UsagiDaimeijin
›››00'18"15
Nintendo Best Record
›››00'09"99

LV8-5
UsagiDaimeijin
›››00'13"50
Nintendo Best Record
›››00'08"23

LV9-1
UsagiDaimeijin
›››00'04"05
Nintendo Best Record
›››00'02"66

LV9-2
UsagiDaimeijin
›››00'05"50
Nintendo Best Record
›››00'03"43

LV9-3
UsagiDaimeijin
›››00'05"26
Nintendo Best Record
›››00'03"73

LV9-4
UsagiDaimeijin
›››00'04"20
Nintendo Best Record
›››00'03"15

LV9-5
UsagiDaimeijin
›››00'10"45
Nintendo Best Record
›››00'08"40

LV10-1
UsagiDaimeijin
›››00'06"10
Nintendo Best Record
›››00'04"81

LV10-2
UsagiDaimeijin
›››00'04"60
Nintendo Best Record
›››00'03"10

LV10-3
UsagiDaimeijin
›››00'03"61
Nintendo Best Record
›››00'02"40

LV10-4
UsagiDaimeijin
›››00'08"40
Nintendo Best Record
›››00'06"25

LV10-5
UsagiDaimeijin
›››00'05"61
Nintendo Best Record
›››00'04"60

LV11-1
Nintendo Best Record
›››00'09"93

LV11-2
Nintendo Best Record
›››00'03"91

LV11-3
Nintendo Best Record
›››00'05"03

LV11-4
Nintendo Best Record
›››00'03"99

LV11-5
Nintendo Best Record
›››00'01"25

ISBN4-7577-0457-7

C0076 ¥950E

9784757704572

1920076009501

エンターブレイン
定価 本体950円 +税



くるくるくるりん
まるまる☆まにある